Unprotect 9.0

Das ultimative Spielewerkzeug

(c) 1992-2000 by H&H Software Vertrieb GbR

© 1992-2000 Lars Hornbach & Martin Horst
© 1992-2000 H&H Software Vertrieb GbR
Mozartstr. 12 • D-44147 Dortmund
Deutschland
Telefon 0231/826130
Fax 040/3603 038715
Internet: www.unprotect.de
eMail: support@unprotect.de

Alle in unserem Produkt genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller und werden nicht gesondert gekennzeichnet, da sie nur zu Informationszwecken benutzt werden. Alle Urheberrechte, Warenzeichen und sonstige Rechte werden hiermit anerkannt.

Inhalt

Kapitel 1 - Grundlagen 8

Einführung **8**
Was ist Unprotect **9**
Übersicht der Features **11**
Neuigkeiten in Unprotect 9.0 Gegenüber Version 8.0 ..... **12**
Neuigkeiten in Unprotect 8.0 Gegenüber Version 7.0 ..... **13**
Neuigkeiten in Unprotect 7.0 Gegenüber Version 6.0 ..... **14**
Zukunft von Unprotect **16**
Verschiedene Typen von Spielehilfen **17**
Action Replay Code 19
Addon/Erweiterung 19
Anderer Text 19
Anleitung 19
Bildschirmschoner 19
Charakter 20
Cheat 20
Easter Egg / Gag 20
Editor 21
FAQ's 21
Game Genie Code 21
Game Guru Code 21
Game Hack Datei 21
Game Wizard Modul 21
HEX Cheat 22
HTML Seite 22
Karten 22
Level 23
Levelcode 23
Liste 23
Lösung 23
Moves / Bewegungen 23
Patch 24
PC Dash Datei 25
Savegame Patcher Datei 25
Spielstand Patch 25
Testbericht 26
Trainer Patch 26
Patch Text 26
Punktliste 26
Secrets 26
Spielstand 26
Spielstand Editor 26

Strategy Guide 27
Tip 27
Tool 27
Trainer 27
UHS Lösung 28
UGE Datei 28
Update / Bugfix 28
Verschiedenes 28
WWW Link 28

Kapitel 2 - Installation 29

Hardware-/Softwareanforderungen 29
Installation 30
Installation anpassen 32
Drag and Drop Unterstützung 34
Lieferumfang 35
Unprotect starten 36

Kapitel 3 - Arbeit mit Unprotect 37

Einführung 37
Tastatursteuerung 37
Maussteuerung 38
Bedienung 38
Aufbau des Hauptfensters 38
Die Menüstruktur 41
Unprotect Menü 41
Tools Menü 41
Module Menü 42
Einstellungen Menü 43
Support Menü 43
Hilfe Menü 44
Einstellungen 46
Allgemeine Einstellungen 46
Spielehilfen Einstellungen 48
Bildschirm Einstellungen 49
Text Einstellungen 50
Module Einstellungen 51
Drucker Einstellungen 52
Persönliche Einstellungen 53
Anwendung der Spielehilfen 54
Bedeutung der Flaggen 54
Patches 55
Textbasierte Spielehilfen 57
Dateibasierte Spielehilfen 58
Updates 59
Level 59
Karten & Grafiken 61
Spielstand Editoren 62

Kapitel 4 - Der Hex-Editor 63

Überblick 63

Grundlagen **65**
Zahlensysteme 65
Bytes, Words, Double Words 65
Vorzeichenbehaftete und vorzeichenlose Zahlen 65
Basis Umrechnung 65
Bedienung **67**
Datei Menü 67
Suchen 68
Werkzeuge 68
Editieren 71
Suchen Dialog 71
Suchen / Ersetzen 72
Vergleichen 73
Dateiverschlüsselung 75

Kapitel 5 – Der erweiterte Hex-Editor 77

Überblick **77**
Grundlagen **78**
Zahlensysteme 78
Bytes, Words, Double Words 78
Vorzeichenbehaftete und vorzeichenlose Zahlen 78
Basis Umrechnung 79
Die Darstellung von 16 und 32 Bit Werten 80
Bedienung **81**
Datei Menü – Standard Modus 81
Werkzeuge Menü – Standard Modus 82
Ansicht Menü – Standard Modus 82
Hilfe Menü – Standard Modus 82
Datei Menü – Hex-Editor Modus 83
Bearbeiten Menü – Hex-Editor Modus 83
Suchen Menü – Hex-Editor Modus 84
Werkzeuge Menü – Hex-Editor Modus 85
Ansicht Menü – Hex-Editor Modus 86
Fenster Menü – Hex-Editor Modus 87
Bearbeiten Menü – Analyse Modus 87
Suchen Menü – Analyse Modus 88
Datei Menü – Trainer Modus 88
Bearbeiten Menü – Trainer Modus 89
Erweiterte Funktionen **90**
Die Kontextmenüs 90
Hex-Editor Fenster 90
Analyse Fenster 91
Trainer Fenster 92
Datei Dialoge **94**
Neue Datei erzeugen 94
Anwendung / Prozeß auswählen 94
Bearbeitungs-Dialoge **96**
Wert eingeben 96
Byte einfügen 96
Suchen / Vergleichen Dialoge **96**
Normaler Vergleich 96
Differenz Vergleich 97
Suchen 97

Suchen / Ersetzen 98
Gehe zu Adresse 98
Wert hervorheben 99
Symmetrie Vergleich 99
Zeichentabelle 100
Checksumme berechnen 100
Cursor Position verschlüsseln 101
Dateien Kodieren / Dekodieren 102
Datei / Prozeß Informationen 103
Zahlensystem Umrechner 103
Wert anzeigen 104
Hex-Editor Wizard 105
Eigenen Trainer erstellen 105
Einstellungen 106
Allgemeine Einstellungen 106
Weitere Einstellungen 107
Hex-Editor Farben Einstellungen 108
Trainer Einstellungen 109
Neuer Eintrag 109
Eintrag editieren 110
Beispiel einer erstellten Trainer EXE-Datei 110
Allgemeine Einstellungen 111
Weitere Einstellungen 112
Hintergrund Einstellungen 112
Beschreibung 113
Wertetypen 114
Wertetypen und ihre Bedeutung 114

Kapitel 6 - Der Editor 115

Überblick 115
Bedienung 116
Text Editor 119
Datei Editor 120
Patch Editor 121
Karten/Grafik Editor 124
Spielstand Editor Editor 125

Kapitel 6 - Tools und Wizards 131

Überblick 131
Text Editor 131
Registrierungseditor 131
Text Betrachter 132
Haupt Wizard 132
Support Wizard 133
Modul Installation Wizard 134
Index-Dateien von Modulen auf CD-ROM erzeugen 134
Module von CD-ROM in das Unprotect Modul Verzeichnis kopieren 135
Module von CD-ROM laden 135
Module auf Festplatte in das Unprotect Modul Verzeichnis kopieren 135
Module auf Festplatte in das Unprotect Modul Verzeichnis verschieben 135
Vorhandene Module aus dem Internet mit den installierten Modulen abgleichen 136

Kapitel 7 - Problemlösungen & Support 137

Problembehebung **137**
Allgemeines 137
Probleme beim Patchen 137
Hinweise zu CDROM Spielen 138
Häufige Fragen & Antworten 139
Support **139**
Benachrichtigung über neue Updates 139
Bezugsquellen für Updates 139
Hinweise für Besitzer alter Unprotect Versionen 139

Anhang A - Registration 141

Bestellinformationen **141**
Registrierung **145**
Preisliste **148**
Unsere Adresse **150**

Anhang B 151

Unprotect 9.0 - Lizenz- und Geschäftsbedingungen **151**
A. Lizenz 151
B. Geistiges Eigentum 152
C. Übertragung 153
D. Multiple Environment Software/Multiple Language Software/Mehrere Exemplare 153
E. Bedingungen 153
F.Garantie 153
G. Garantie- und Haftungsbeschränkungen 154
H. Verzichtsleistung 154
I. Schadensersatz 155
J. Allgemeines 155
K. Copyright 155

Abbildungsverzeichnis 157

Index 161

Kapitel 1 - Grundlagen

Einführung

Bitte nehmen Sie sich etwas Zeit um dieses Handbuch aufmerksam durchzulesen. Ein Großteil aller möglichen Probleme und Verständnisschwierigkeiten lassen sich so auf einfache Weise klären. Der erfahrene „Zocker“ und „Power-User“ wird wahrscheinlich kein Handbuch benötigen und sich sofort auf Unprotect stürzen, aber wer alle Funktionen wie z.B. den eingebauten Hex-Editor oder den Editor für das Einbinden eigener Spielehilfen nutzen will, findet hier evtl. jede Menge nützlicher Informationen.

Schon mit Unprotect vertraute Anwender erfahren in diesem Kapitel alle Neuigkeiten und Änderungen der aktuellsten Version. Dem Einsteiger versuchen wir hier alle Arten von Spielehilfen, die in Unprotect integriert sind, zu erläutern.

Um uns nicht ständig zu wiederholen, reden wir meistens von Cheats bzw. Spielehilfen, meinen aber in der Regel alle Arten von Spielehilfen, wie. z.B. Tips, Cheats, Lösungen, Trainer, ... Das hält den Text kürzer und übersichtlicher!

Was ist Unprotect

Unprotect ist ein leistungsfähiges und umfangreiches Dienstprogramm für jeden Spiele Fan. Es bietet eine nahezu komplette Bibliothek an Spielelösungen, Cheats, Tips & Tricks, Trainern, Patches, uvm., sowie eine riesige Level- und Updatesammlung kommerzieller Spiele!

Die Datenbank ist inzwischen auf weit über 30.000 verschiedene Spielehilfen angewachsen (Stand Janaur 2000), die Ihnen mit Hilfe eines komfortablen Menüprogramms für alle gängigen PC-Betriebssysteme auf Tastendruck zur Verfügung stehen. Monatlich werden neue Spielehilfen in Unprotect aufgenommen.

Sie erfahren wie Sie nahezu alle am Markt befindlichen PC-Spiele (und neuerdings auch einen Großteil der Konsolen Spiele) beschummeln und austricksen können. Mit Unprotect können Sie jedes Ihrer Spiele endlich von Anfang bis Ende genießen. Unüberwindbare Schwierigkeitsgrade, knifflige Stellen in Adventures und Rollenspiele, o.ä. gehören ab jetzt der Vergangenheit an!

Unprotect hat den Vorteil ein deutsches Programm zu sein, und berücksichtigt so auch viele deutsche Spieleversionen, die natürlich in entsprechenden engl. Konkurrenzprodukten (die oft bei weitem nicht so umfangreich sind), nicht vorhanden sind!

Allerdings bemühen wir uns seit der Version 6.0 auch internationalen Kunden gerecht zu werden. Seit Unprotect 8.0 versuchen wir möglichst alle Einträge zumindest einmal in Deutsch und in Englisch zu integrieren, so daß wir somit jeder Sprachgruppe gerecht werden.

Unprotect selbst liegt auf der CD komplett in Deutsch und Englisch vor, so daß jederzeit die bevorzugte Landessprache angewählt werden kann. Eine Unterstützung anderer Sprachen ist zur Zeit nicht geplant.

WICHTIGER HINWEIS

Unprotect bietet u.a. die Möglichkeit ein Spiel zu patchen, d.h. z.B. eine Codeabfrage zu entfernen. Ein Patch von Unprotect darf nur benutzt werden, wenn man auch das dazu passende Spiel als Originalversion besitzt! Ausgeliehene oder anderweitige fremde Programme dürfen mit unserem Produkt selbstverständlich NICHT bearbeitet werden.

Die so gepatchten Programmversionen dürfen natürlich ebenfalls nicht weitergegeben werden. Sie dienen ausschließlich dem privaten Gebrauch!

Dieses Produkt dient auf keinen Fall als Werkzeug zur Erstellung illegaler Kopien und darf nicht zum Verstoß gegen geltendes Recht mißbraucht werden!

Der Besitz von Raubkopien ist strafbar und soll mit diesem Programm NICHT unterstützt werden!!!

Allerdings haben Sie in de Regel das Recht sich für den privaten Gebrauch eine Sicherheitskopie anzulegen. Sei es auf Festplatte, CD-R oder irgend einem anderen Medium.

Der Benutzer verpflichtet sich bei Benutzung dieser Software, sich an die Geschäfts- und Lizenzbedingungen, sowie an die o.g. und an anderer Stelle im Programm und Dokumentation angegebenen Hinweise zu halten.

Des weiteren ist es möglich, daß in Unprotect Informationen zu inzwischen indizierten Spielen enthalten sein können. Deshalb sollte dieses Produkt nur Volljährigen zugänglich gemacht werden. Bei Minderjährigen wird deshalb die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten benötigt.

Sie sollten dieses Programm nur auf Sicherheitskopien anwenden! NIEMALS auf Originaldisketten, da es z.B. von einem Spiel verschiedene Versionen geben kann, die etwas voneinander abweichen. Dies gilt natürlich nur für die älteren Spiele. Ihren Original-CD's kann selbstverständlich nichts passieren...

Zur Sicherheit können die ursprünglichen, unveränderte Dateien in einem Backupverzeichnis gesichert werden, so daß diese automatisch restauriert werden können. Siehe Kapitel: Arbeiten mit Unprotect

Übersicht der Features

- Riesige Datenbank mit mehr als 33.000 Einträgen zu nahezu allen erhältlichen Spielen, inkl. Tips & Tricks für die gängigsten Konsolen.
- Berücksichtigt über 8.500 verschiedene Spiele.
- Über 3 GB stark komprimierter Daten auf 5 CDs.
- Etwa 17.000 Lösungen, Cheats, Tips, uvm. In Deutsch bzw. Englisch.
- Weit über 2.000 Patches.
- Mehr als 2.300 Updates und Bugfixes (Fehlerkorrekturen) kommerzieller Spiele.
- Tausende von Editoren, Trainern & Tools für Spiele:
  - Damit erstellen Sie eigene Level, manipulieren Sie Ihre Helden, erzeugen Sie sich unendlich viele Leben, Munition, uvm...
- Spielehilfen zu ca. 40 verschiedenen Systemen, u.A.: Apple Macintosh, Arcade, Atari 2600/7800, Atari Jaguar, Atari Lynx, Atari ST, ColecoVison, Commodore Amiga, Commodore C-64, Commodore CD32, Emulatoren, Mame, Nintendo 64, Nintendo Gameboy/Color/Virtual, Nintento System, Panasonic 3DO, PC, PC Engine, Philips CD-I, Schneider CPC, Sega Dreamcast, Sega Game Gear, Sega Genesis 32X, Sega Master System, Sega Mega Drive, Sega Saturn, SNK Neo Geo, Sony Playstation und Super Nintendo
- Komfortables Hauptprogramm mit zahlreichen Funktionen in Deutsch oder Englisch.
- Umfangreiche Suchfunktionen.
- Drucken / Exportieren von textbasierten Spielehilfen und grafischen Karten.
- Vielfältige Einstell- und Filtermöglichkeiten:
  - Die einzelnen Spielehilfen können getrennt ein- und ausgeblendet werden.
  - Unterstützte Computer und Konsolen können unabhängig voneinander eingeschaltet werden.
  - Umfangreiche Bildschirmeinstellungen inkl. bevorzugter Schriften und Hintergrundmuster.
- Mächtiger Editor zum Einbinden eigener Spielehilfen aller Art (grafischen Karten, Texte, Patches, usw.).
- Analyse Tool zum Erzeugen eigener, selbstablaufender Trainer und Patch Programme (lizenzfreie Weitergabe erlaubt).
- Leistungsfähiger und voll integrierter Hex-Editor.
- Nochmals stark erweiterter externer Hex-Editor (auch ohne Unprotect lauffähig).
- Mit dem neuen, externen Hex-Editor erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Trainer und Patch Programme, die Sie an Freunde weitergeben können.
- Eingebauter Text Editor.
- Immer aktuell durch regelmäßige, kostenlose Updates aus dem Internet (in der Regel 2x pro Monat)
- Geringe Hardwareanforderungen.

Neuigkeiten in Unprotect 9.0 Gegenüber Version 8.0

- Noch größerer, überarbeiteter Datenbestand:
  Weit über 33.000 Einträge. Doppelte Spielehilfen wurden entfernt.
- Berücksichtigt jetzt über 8.500 verschiedene Spiele!
- Unterstützung neuer Konsolen und viele neue Typen von Spielehilfen
  (Blood Patches, Reviews, Spielehilfen für Emulatoren, ...).
- Testberichte zu Spielen in deutsch und englisch.
- Alle neuen Updates/Bugfixes kommerzieller Spiele bis einschließlich Dezember 1999 wurden integriert.
- Analyse Tool zum Erzeugen eigener, selbstablaufender Trainer und Patch Programme (lizenzfreie Weitergabe erlaubt).
- Erweiterter Modul Editor zum Erstellen eigener Module für Unprotect (Jetzt z.B. inkl. Unterstützung langer Dateinamen und Unterstützung mehrere Grafikformate).
- Zusätzlich zum eingebauten Hex-Editor gibt es jetzt einen stark erweiterteren, externen Hex-Editor, der auch unabhängig von Unprotect genutzt werden kann.
- Zahlreiche Wizards unterstützen auch Einsteiger bei der Arbeit mit Unprotect (Update Installation, Benutzerführung, Modul Erstellung, Trainer Erstellung, ...).
- Überarbeitetes Handbuch und umfangreichere Hilfe.
- Dynamische Installationsmöglichkeit von neuen Update Modulen zur Laufzeit aus dem Internet oder von CD-ROM.
- Selbsterzeugbare Index-Dateien ermöglichen nun Unprotect Module auf CD-ROM auszulagern.
- Flexiblere Installation - häufig benötige Spielehilfen können komplett auf Festplatte abgelegt werden.
- Installation ist vorbereitet auf Windows 2000.
- Verbesserter Online Support durch nahtlose Integration in das Hauptprogramm.
- Verbesserte Druckroutinen: z.B. können nun wahlweise Seitennummern, Überschriften und Rahmen um eine Spielehilfe plaziert werden.
- Viele Detailverbesserungen, z.B. erweiterter Karten- und Bildbetrachter.
- Ältere Trainer, Editoren und Patch Programme, die auf einem modernen Rechner nur einen Runtime Error 200 erzeugt haben, sind nun wieder lauffähig.
- Unprotect unterstützt: Windows 9x, Windows NT 4.0 und Windows 2000.

Neuigkeiten in Unprotect 8.0 Gegenüber Version 7.0

- Eigenständige Windows Version! Lauffähig unter Windows 95, Windows 98 und Windows NT 4.0.
- Erweiterter Datenbestand
  - Integration aller seit Dezember '97 erschienenen Update Module in die Unprotect CDs.
  - Dadurch geringerer Festplattenverbrauch.
  - Alle neuen Updates/Bugfixes kommerzieller Spiele bis einschließlich November '98 wurden integriert.
  - Insgesamt etwa 23.000 Spielehilfen auf 3 CDs!
- Zur Version 7.0 kompatibles Datenformat. Alte Module können weiterbenutzt werden.
- Viele Detailverbesserungen und neue Funktionen:
  - z.B. Start ohne eingelegte CD möglich
  - Neue Typen von Spielehilfen
  - Verbesserter Modul Editor in der Windows Version
  - Internetanbindung der Windows Version
  - uvm.

Neuigkeiten in Unprotect 7.0 Gegenüber Version 6.0

- DOS Version: (bei Unprotect 9.0 nicht mehr im Lieferumfang enthalten!)
  - Eigenentwickelte grafische Oberfläche.
  - Unterstützt alle Standard VESA SVGA Auflösungen mit 256 Farben.
  - Kooperatives Multitasking.
  - High Speed Grafikroutinen (ca. 3000 Zeilen Pentium optimierter Assembler Code).
  - Unterstützt VESA Bios 2.0 (z.B. mit UniVBE) Linear Frame Buffer.
  - Unterstützt virtuellen Speicher, für Rechner mit 8 MB oder weniger Hauptspeicher.
  - 32Bit Protected Mode Programm für besonders hohe Performance.

- Natürlich ein stark vergrößerter Datenbestand! Durch durchgängige Kompression und bestmögliche Ausnutzung der CD-ROM Technologie konnten ca. 18.000 Spielehilfen auf die CDs gepreßt werden.
- Komplett überarbeitete Daten:
  - Mit großer Sorgfalt versuchen wir zu möglichst vielen Spielen eine Spielehilfe zu sammeln.
  - Neben dem gesamten Datenbestand aus Unprotect 6.0 (Es ist selbstverständlich nichts weggefallen, so daß die alte Version überflüssig wird!) konnten einige tausend der besten Level & Szenarien für einen Großteil der bekanntesten 3D-Action-, Strategie- und Simulations-Programme mit auf die CD aufgenommen werden!
  - Keine doppelten Einträge.
  - Möglichst korrekte Schreibweise der Spieletitel.

- Komfortabler Editor zum Einbinden eigener Spielehilfen.

- Eingebauter Hex-Editor:
  - Dateivergleich
  - Viele Suchmöglichkeiten:
    - Normale Suche
    - Differenz Suche
    - Symmetrie Suche
  - Dateien bis 2 GB Größe können editiert werden.
  - Suchen / Ersetzen im Hintergrund.
  - Eingebauter Taschenrechner / ASCII Tabelle.
  - Werte können direkt in die Datei gespeichert werden.
  - Mehrere Hex-Editoren können gleichzeitig geöffnet werden.

- Mächtiger Spielstand Editor:
  - In Verbindung mit dem Hex-Editor können Sie auf einfachste Weise eigene Spielstand Editoren entwerfen.
  - Es gibt viele Funktionen um bestimmte Adressen in den Spielständen (z.B. für mehr Leben) fast automatisch zu finden.

    - Mit diesen Informationen können Sie dann Ihren persönlichen Spielstand Editor in Unprotect einbauen, auch wenn es zu dem Spiel sonst noch keine Hilfe in Unprotect gibt!

- Eingebauter Texteditor zum Erstellen und Einbinden eigener Cheats, Lösungen, usw.

- Integrierter Karten Editor:
    - Damit können Sie eigene grafische Karten oder andere Bilder (PCX Format) in Unprotect einbauen!

- Viele Detailverbesserungen/Erweiterungen:
    - Zu vielen Spielen können nun Vorschaubilder angezeigt werden.
    - Viele neue Datentypen wie grafische Karten, Level, Addon's, usw.
    - Die Daten sind besser strukturiert und z.B. durch grafische Symbole, wie Fähnchen in der jeweiligen Landessprache, sofort erkennbar.
    - Es werden nun auch Spielehilfen für fast alle Konsolen angeboten.
    - Mehrere Einstellmöglichkeiten bei den Optionen.
    - Einfachere Auswahlmöglichkeit bei den Spielen durch Unterlisten.
    - Besserer Sound Support. Eigene Wavedateien können eingebunden werden.
    - Schnellere Laderoutinen durch neue Datenverwaltung.
    - Die Adressen von Firmen können aus einer Firmenliste ausgewählt werden.
    - Indizierte Spiele können nun ein- / ausgeblendet werden.
    - Ein Liste aller indizierten Spiele kann angezeigt werden.
    - Einfachere Bedienung durch objektorientierte Oberfläche.
    - Umfangreicheres Handbuch im Text und PDF Format.
    - Ausführlichere, kontextbezogene Hilfe.

- Neues Update Konzept:
    - Neuartiges Modulsystem. Unprotect kann durch Module beliebig erweitert werden, z.B. mit dem komfortablen, eingebauten Editor, der alle gängigen Spielehilfen integrieren kann.
    - Monatlich erscheint ein Update-Modul mit aktualisierten Daten. Dies ermöglicht uns alle Neuheiten sofort einzubauen und der Anwender braucht sich nur die monatlichen Module besorgen, die selbstverständlich deutlich kürzer sind als die in der Vergangenheit leider ständig wachsenden Updates.

- Zahlreiche interne Neuigkeiten und Verbesserungen. Lassen Sie sich überraschen...

Zukunft von Unprotect

Das Hauptziel ist natürlich, weitere Patches zu erarbeiten und neue Trainer und andere Spielehilfen zu sammeln.

Am Funktionsumfang von Unprotect 9.0 werden wir erst mal nichts Wesentliches mehr ändern. Die lang angekündigte Windows Version ist nun endlich realisiert worden und bietet weitaus leistungsfähigere Funktionen als die ehemalige DOS Version!

Falls wir Fehler entdecken oder uns ein paar neue Ideen kommen, bauen wir diese in Unprotect ein und bieten neue EXE Dateien zum kostenlosen Download an.

Auch Sie können sich aktiv an der Weiterentwicklung von Unprotect beteiligen! Auf der einen Seite natürlich finanziell durch Ihre Registration und auf der anderen Seite durch eifrige Zusendung neuer und/oder besserer Trainer, Patches, Lösungen, usw..., die wir in eine der nächsten Unprotect Versionen integrieren können!

Wenn Sie also noch irgendwelche Sachen haben, die es Ihrer Meinung nach Wert sind in Unprotect eingebaut zu werden, dann immer her damit...

Dabei kann es sich auch um Level und Spielehilfen zu Konsolen handeln, die wir ebenfalls einbauen wollen! Allerdings sollten die Sachen von Ihnen selbst entworfen oder aus frei zugänglichen Quellen (z.B. Internet, Mailboxen) stammen. Was wir nicht gebrauchen können, sind z.B. Sachen von irgendwelchen Heft-CD's, eingeschränkte Shareware-Editoren, o.ä.

Falls Sie etwas Passendes haben, so senden Sie es uns einfach per Post, eMail oder über die „Cheat Einsenden“ Funktion unserer Web Seite. Wir freuen uns über jede Zusendung!

Verschiedene Typen von Spielehilfen

Dieser Abschnitt ist vor allem für Einsteiger interessant, die nichts oder nur wenig mit den Begriffen Cheats, Trainer, usw. anfangen können. Wir möchten hier kurz die Unterschiede erläutern und erklären wie wir die verschiedensten Arten der Spielehilfen verstehen und nach welchen Kriterien wir sie dann einsortieren.

Zu einigen der hier aufgeführten möglichen Typen von Spielehilfen gibt es in Unprotect keine Einträge (z.B. Shareware Spiele). Die Typen sind aber dann sinnvoll, wenn eigene Module mit eben diesen Inhalten angelegt werden.

Den größten Raum nehmen die textbasierten Spielehilfen ein. Dazu zählen (alphabetisch sortiert):

- Action Replay Code
- Anderer Text
- Anleitung
- Blood Patch
- Cheat (Schummeleien)
- Easter Egg (Gag)
- Frequently Asked Questions
- Game Genie Code
- Game Guru Code
- HEX Cheat
- Magazin Index
- Karte (ASCII Format)
- Levelcodes
- Liste
- Lösung
- Moves/Bewegungen (Kampfstellungen)
- Patch Text
- Punktliste
- Secrets (Geheime Tips & Tricks)
- Strategy Guide
- Tips
- Tweak Text
- WWW Link
- Xploder Codes

Diese Typen können in Unprotect komfortabel am Bildschirm angezeigt, gelesen und auf einem Drucker ausgegeben oder in eine Textdatei bzw. HTML Datei exportiert werden.
Außerdem gibt es noch eine große Anzahl dateibasierter Hilfen, die oftmals im gepackten Format auf der CD gespeichert sind und durch einfache, menügeführte Aktionen in die gewünschten Verzeichnisse auf Ihrer Festplatte entpackt werden können. Ein externer Entpacker wird selbstverständlich nicht benötigt!

- Addon (Erweiterung)
- Bildschirmschoner
- CD-Hülle (JPG, BMP oder PCX Format)
- Charakter
- Demo
- Dex Drive Datei
- Dokument (z.B. WinWord Datei)
- Editor
- Konfigurationsdatei
- Game Hack Datei
- Game Wizard Modul
- Grafiken (JPG, BMP oder PCX Format)
- Hintergrundbild
- HTML Seite
- Karten (JPG, BMP oder PCX Format)
- Level
- MTC Datei (Magic Trainer Generator Datei)
- PC Dash Datei
- Preview / Vorabtestbericht
- Review / Testbericht
- Savegame Patcher Datei
- Shareware / Freeware Spiel
- Spielstand
- Tastaturlayout (JPG, BMP oder PCX Format)
- Theme Pack
- Tool
- Trainer
- Tweaker
- Universal Game Editor (UGE) Datei
- Ultimate Hint System (UHS) Lösung
- Unprotect Trainer Data (UTD) Datei
- Update / Bugfix
- Verschiedenes
- WinHack Tag Datei

Des weiteren gibt es noch zahlreiche Patches, bei denen direkt Dateien manipuliert werden. Natürlich erst nachdem (wahlweise) eine Sicherheitskopie angelegt worden ist.

- Patch
- Spielstand Patch
- Trainer Patch

Jetzt folgt aber endlich die detaillierte alphabetische Aufstellung aller in Unprotect enthaltenen Typen:

Action Replay Code

Das Action Replay ist eine separat zu erwerbende Hardware Erweiterung, die es u.a. erlaubt ein beliebiges Spiel jederzeit anzuhalten um z.B. bestimmte Speicheradressen gezielt zu ändern. Auf diese Weise gelangen Sie in Spielen z.B. zu unendlich vielen Leben. Für denjenigen der solch eine Hardwareerweiterung besitzt, aber keine Lust hat sich die Codes selber auszutüfteln, gibt es in Unprotect die Action Replay Codes. Da aber wahrscheinlich nicht jedermann so eine Erweiterung hat und es auch noch zahlreiche andere (billigere) Möglichkeiten gibt ein Spiel zu überlisten, sind in Unprotect nicht sonderlich viele Codes integriert. Wie Sie die Codes eingeben müssen, entnehmen Sie bitte Ihrem Action Replay Handbuch.

Im Konsolenbereich ist diese Erweiterung unseres Wissens stärker vertreten. Auf dem amerikanischen Markt gibt es als Äquivalent noch das Game Genie.

Addon/Erweiterung

Addons sind Erweiterungen zu Spielen. Das können z.B. neue Strecken oder Autos für ein Rennspiel sein.

Anderer Text

Hierbei handelt es sich um Informationstexte zu bestimmten Spielen, die sich nicht gezielt in eine Kategorie wie z.B. Cheats, Lösungen, usw. einordnen lassen, aber dennoch für den Spieler von Interesse sind.

Anleitung

In Unprotect selber sind keine Anleitungen integriert. Es gibt aber z.B. im Internet oft die Möglichkeit übersetzte Anleitungen zu Importspielen zu bekommen. Wenn man z.B. ein japanisches Konsolenspiel importiert hat, findet man vielleicht eine übersetzte Anleitung und kann diese (etwa mit unserem Modul Editor) in Unprotect integrieren.

Bildschirmschoner

In Unprotect sind aus Platzgründen keine Bildschirmschoner integriert. Aber viele Spiele Hersteller und Anbieter von Zeitschriften CDs packen solche Bildschirmschoner zu aktuellen Spielen gerne mit auf ihre CDs. Es spricht nichts dagegen sich seine Lieblingsbildschirmschoner mit unserem Modul Editor in Unprotect einzubauen um so jederzeit schnellen Zugriff auf die Bildschirmschoner Sammlung zu haben.

Blood Patch

Leider gehen immer mehr Hersteller dazu über Spiele für den deutschen Markt zu verstümmeln. Da wird z.B. aus rotes Blut grünes Blut (?) gemacht. Wer nun der Meinung ist, daß darunter der Spielspaß leidet, dem empfehlen wir die sog. Blood Patches. Oftmals lassen sich mit bestimmten Tricks die Spiele wieder in ihre Originalform bringen, so wie es sich die Programmierer einmal ausgedacht haben.

CD-Hülle

Einige Originalspiele (aktuelles Beispiel zum Zeitpunkt der Handbucherstellung: Falcon 4.0) werden leider nur in einer durchsichtigen CD Hülle ohne das übliche CD Cover und Inlay geliefert. Da diese CDs im Regal nicht so viel hermachen, setzen sich einige künstlerisch begabte Spieleliebhaber hin und entwerfen selber eine CD-Hülle. Die Ergebnisse werden in Unprotect unter dem Spielehilfentyp CD-Hülle einsortiert und lassen sich auch im korrektem Format ausdrucken!

Charakter

Diese Art der Spielehilfe findet hauptsächlich bei Rollenspielen Verwendung. Hier baut man sich das ganze Spiel über eine, möglichst immer bessere werdende, Spielfigur auf. In Unprotect sind dafür schon einige gut ausgestattete Spielfiguren enthalten, die z.B. direkt riesige Mengen an Geld haben. So sollten Anfangsschwierigkeiten in diesen Spielen der Vergangenheit angehören.

Cheat

Cheats sind versteckte Schummel-Codes, die die Programmierer in zahlreichen Spielen eingebaut haben. Meist handelt sich um bestimmte Tastenkombinationen oder geheime Codewörter, die an einer gezielten Stelle im Spiel eingegeben werden müssen. Die Wirkungen können höchst unterschiedlich sein. Oft wird der Spieler unsterblich, erhält jede Menge Munition, usw. Zum Teil werden ganze Cheat-Menüs freigeschaltet, in der dann weitere Einstellungen vorgenommen werden können. Was der Cheat genau bewirkt und wie er eingegeben werden muß erfahren Sie natürlich genauestens in Unprotect!

Es gibt auch noch sog. Fun-Cheats oder Easter Eggs, die eigentlich keinen praktischen Nutzen haben aber oftmals nette Effekte zu Tage bringen. So kann sich z.B. die gesamte Spielegrafik ändern oder Sie bekommen andere Gags der Programmierer zu sehen.

Demo

Aus Platzgründen sind keine Spieledemos in Unprotect integriert. Wer mag, kann aber seine Lieblingsdemos komfortabel mit Hilfe des Modul Editors in Unprotect integrieren. Eine langwierige Sucherei auf diversen Zeitschriften CDs entfällt dann.

Dex Drive Datei

Für einige Videospiel Konsolen gibt es das Hardwarezusatzgerät DexDrive. Mit ihm ist es möglich Spielstände von Konsolenspielen abzuspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu benutzen. In Unprotect sind zahlreiche Spielstände für das DexDrive eingebunden.

Easter Egg / Gag

Siehe Fun Cheats unter Cheats.

Editor

Editoren sind externe Hilfsprogramme mit denen die verschiedensten Dinge in einem Spiel verändert werden können. Das kann ein einfacher Spielstand Editor sein, der bei der Manipulation eines Spielstands eingesetzt werden kann um z.B. Geld- oder Energie-Einheiten zu ändern, oder aber auch ein komplexer Level Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Level oder Szenarien für ein Spiel entwerfen können!

Da die Editoren von der Handhabung sehr unterschiedlich sein können, ist es ratsam sich die (hoffentlich) beiliegenden Textdateien zu dem entsprechenden Editor durchzulesen.

FAQ's

Dies sind Textdateien mit Frequently Asked Questions (Häufig gestellten Fragen) zu einem Spiel. Sie befassen sich meist ziemlich ausführlich mit einem Spiel und enthalten oftmals jede Menge Hintergrundinformationen, weiterführende Adressen uvm. Gedruckt sind die FAQ's oft über 100 Seiten lang!

FAQ's gibt es leider nicht zu jedem Spiel, sondern hauptsächlich zu ganz besonders erfolgreichen oder außergewöhnlichen Spielen oder zu einigen Insider-Spielen.

Game Genie Code

Siehe Action Replay Codes.

Game Guru Code

Game Guru ist ein Spiele Tool von 3DO in dem einige hundert Cheats/Patches enthalten sind und durch eigene Codes erweitert werden kann. Wer sich dieses Produkt gekauft hat, freut sich wahrscheinlich über ein paar neue Codes. Für alle anderen sind diese Einträge leider nicht zu gebrauchen...

Game Hack Datei

Game Hack arbeitet ähnlich wie Game Wizard, unterstützt aber zusätzlich noch Windows Programme. Eine Shareware Version des Gamehacks finden Sie auf Ihrer Unprotect CD. WICHTIG: Bei ständiger Benutzung muß das Programm natürlich registriert werden, da es sich um Shareware handelt. Bitte lesen Sie bei weiteren Fragen die dem Game Hack beiliegenden Textdateien!
Weitere Informationen gibt es unter http://www.gamehack.com.

Game Wizard Modul

Der Game Wizard ist eine Art Softwarelösung des Action Replays. (s.o.) Wenn er einmal resident in den Speicher geladen wurde, kann ein Spiel auf Knopfdruck unterbrochen werden und dann der Speicher z.B. nach Leben, Energie o.ä. durchsucht und später verändert werden. Die gefundenen Speicherstellen können in Module abgespeichert werden und stehen so jederzeit für die entsprechenden Spiele zu Verfügung. Eine Shareware Version des Game Wizards finden Sie auf Ihrer Unprotect CD. WICHTIG: Bei ständiger Benutzung muß das Programm natürlich registriert werden, da es sich um Shareware handelt. Bitte lesen Sie bei weiteren Fragen die dem Game Wizard beiliegenden Textdateien!

HEX Cheat

HEX Cheats erzielen ähnliche Effekte wie die normalen Cheats, können aber nicht einfach während des Spiels eingegeben werden, da bestimmte Dateien gezielt geändert werden müssen. Da normalerweise die Dateien nicht mit einem Text-Editor verändert werden können, weil sie im Binärformat vorliegen, ist ein sog. Hex-Editor die richtige Wahl. Natürlich ist in Unprotect für solche Zwecke ein komfortabler Editor eingebaut. Oftmals brauchen Sie nur einen bestimmten Spielstand ändern, aber manchmal müssen Sie sich auch direkt an das Hauptprogramm machen! Dabei ist natürlich Sorgfalt geboten, damit nicht ausversehen falsche Speicherzellen überschrieben werden und das Spiel dann nicht mehr lauffähig ist. Es empfiehlt sich also, vorher eine Sicherheitskopie anzulegen. Dann kann nichts mehr schiefgehen. Eine Manipulation auf Sektorebene läßt der eingebaute Hex-Editor nicht zu. Andere Daten oder der gesamte Inhalt auf Ihrer Festplatte können also nicht versehentlich beschädigt werden!

Die genaue Arbeitsweise des Hex-Editors erfahren Sie im entsprechenden Kapitel dieses Handbuches.

Hintergrundbild

Zu vielen Spielen gibt es schöne Grafiken, die Sie als Hintergrund Bild für Ihren Windows Desktop verwenden können. Einige werden direkt mit Unprotect mitgeliefert. Andere lassen sich problemlos mit dem eingebauten Modul Editor hinzufügen.

HTML Seite

HTML ist eine Seitenbeschreibungs-Sprache für das World Wide Web (WWW) des Internets, in der alle WWW-Inhalte präsentiert werden, wenn Sie sich mit einem sog. Browser durch das Internet bewegen. Einige der Seiten auf der wir einige interessante Lösungen gefunden haben, beinhalten neben den eigentlichen Textinformationen auch noch Karten und Querverweise. Aus diesem Grund haben wir sie nicht in unser Textformat konvertiert, da z.B. der schöne Aufbau sonst verloren gegangen wäre. Der einzige Haken: Sie brauchen zur Betrachtung solcher Texte einen Browser. (Windows: Üblicherweise Netscape Navigator oder MS Internet Explorer) Unprotect kopiert die HTML-Dateien auf Ihre Festplatte, so daß Sie z.B. mit einem der o.g. Programme betrachtet werden können. Wenn Sie im Archiv Dialog eine HTML-Datei anwählen, müssen Sie diese nicht unbedingt auf Festplatte exportieren. Sie können auch automatisch diese Datei in Ihrem Browser öffnen lassen. Wenn Sie den MS Internet Explorer auf Ihrem System installiert haben, werden die HTML-Dateien sogar nahtlos in Unprotect dargestellt!

Karten

Karten gibt es hauptsächlich zu Adventures und Rollenspielen, auf denen bestimmte Level oder Räume katografiert sind oder wichtige Stellen im Spiel vermerkt sind. Neben den Karten im ASCII-Format (Textformat) sind in Unprotect auch noch Karten für den Grafikmodus enthalten die als PCX-, BMP- oder JPG-Dateien exportiert werden können.

Konfigurationsdatei

Für einige Spiele sind in Unprotect optimierte bzw. angepaßte Konfigurationsdateien enthalten. Dabei kann es sich z.B. um bestimmte

Joystick Konfigurationsdateien handeln, damit auch exotischere Modelle von den Spielen optimal unterstützt werden.

Level

Das sind einfach neue Level bzw. Szenarien für das entsprechende Spiel. Wenn Sie z.B. Ihr Lieblingsspiel schon in und auswendig kennen, so können Sie einfach ein paar der neuen Level installieren, die Ihnen dann neue Abwechslung bieten. Es gibt natürlich nicht zu jedem Spiel neue Level, dies wäre z.B. bei Adventures o.ä. auch sinnlos. Es hängt oftmals davon ab, wie erfolgreich ein Spiel war und ob es technisch möglich ist neue Level zu erstellen. Die meisten der Level wurden von Privatpersonen unentgeltlich in Ihrer Freizeit erstellt, einige wenige stammen auch von den Firmen direkt.

Level, die vom Hersteller auf Zusatz Disketten/CDs erscheinen unterliegen natürlich dem Copyright und finden sich deswegen nicht in Unprotect!

Levelcode

Durch Eingabe der Levelcodes erhalten Sie direkten Zugang zu allen Spiele-Ebenen, ohne das Spiel ganz durchspielen zu müssen. Es ist also durchaus möglich in manchen Spielen direkt mit Level 50 anzufangen oder einfach knifflige bzw. langweilige Level zu überspringen.

Liste

Es gibt zur Zeit nur wenige Listen in Unprotect. Oftmals handelt es sich hierbei eigentlich nicht direkt um Spielehilfen sondern z.B. nur um Auflistungen aller Gegenstände die in einem Spiel gefunden werden können. Allerdings kann dies für den einen oder anderen ja auch interessant sein...

Lösung

Komplettlösungen sind oft sehr umfangreich und führen den Spieler Schritt für Schritt durch ein Spiel bis zum Ziel. Wer sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte sich vielleicht erst mal nach Tips für sein Problem umsehen und erst zur Komplettlösung greifen, wenn er nicht mehr anders weiterkommt. Wenn man allerdings ein Adventure mal eben „durchzocken“ will um alle Grafiken zu sehen, kommt eine Komplettlösung bestimmt gelegen!

Magazin Index

In der Regel versorgen die meisten Spielemagazine den Spieler zusätzlich monatlich mit vielen Tips & Tricks. Um diese Spielehilfen schnell wiederzufinden, wurde in Unprotect der Spielehilfentyp Magazin Index integriert. Es handelt sich hierbei um eine Art Inhaltsverzeichnis für diese Spielehilfen. Ein paar der größeren deutschen Spielemagazine sind bereits integriert. Die Spielehilfen selber sind natürlich nicht in Unprotect eingebunden, da wir sonst natürlich gegen das Copyright Gesetz verstoßen würden.

Moves / Bewegungen

Moves beziehen sich hauptsächlich auf Kampfsportspiele und geben alle möglichen Kampfstellungen / Bewegungen an, die mittels des passenden Eingabegerätes ausgeführt werden können. Besonders

interessant sind die sog. Special Moves, die entweder besonders effektvoll oder schlagkräftig sind.

MTC Datei (Magic Trainer Creator Datei)

Mit dem Magic Trainer Creator können Sie eigene Trainer erstellen. Einige dieser Trainer Dateien sind in Unprotect integriert. Zur Ausführung benötigen Sie jedoch den Magic Trainer Creator. Eine Shareware Version des Programms finden Sie auf Ihrer Unprotect CD. WICHTIG: Bei ständiger Benutzung muß das Programm natürlich registriert werden, da es sich um Shareware handelt. Bitte lesen Sie bei weiteren Fragen die beiliegenden Textdateien!

Patch

Die Patches sorgen dafür, daß der ehrliche Käufer eines Spieles nicht durch irgend eine nervige Art des Kopierschutzes in seinem Spielspaß eingeengt wird. Durch einen Patch wird z.B. eine lästige Keydiskabfrage, Codeabfrage oder CD-Abfrage entfernt.

WICHTIG: Ein Patch nur für den persönlichen Gebrauch benutzt werden! Und natürlich auch nur, wenn Sie im Besitz der entsprechenden Originalversion des zu patchenden Spieles sind! Unprotect soll nur dafür sorgen, daß der Besitzer einer Software möglichst viel Spaß mit seinem Spiel hat und darf nicht als Werkzeug zur Herstellung illegaler Kopien angesehen werden!

Trotz allem sind die Patches für einige Spiele unentbehrlich:

Alte Klassiker mit Keydisk-Abfrage werden von Liebhabern auch heute noch gern gespielt, doch funktioniert der Kopierschutz bei den wenigsten Spielen noch auf heutigen Rechnern! Besonders auf PCs der 486'er und Pentium Klasse werden die Originaldisks durch geändertes Timing nicht mehr erkannt. Einige Hersteller haben das Problem erkannt, so stammen die Patches zu den alten Microprose Titeln z.B. direkt vom Hersteller selbst!

Aber auch bei modernen CDROM Spielen kann es wohl nicht das Maß aller Dinge sein, wenn bei jedem Spielstart eine bis zu einer halben Minute lange Wartezeit in Kauf genommen werden muß, bis die eingelegte Original-CD auch als solche erkannt wird (wenn sie denn erkant wird!). Ebensowenig müssen minutenlange Nachladezeiten wie zu alten Homecomputer-Zeiten hingenommen werden, wenn das eigene Laufwerk nicht zu den schnellsten gehört. Dann wünscht man sich oft, kürzere Spiele auf die wesentlich schnellere Festplatte zu kopieren und von dort zu Spielen. Auch dieses ist mit Unprotect möglich!

Ebenso ermöglichen wir z.B. Laptop Besitzern ohne eingebautem CD Laufwerk, Ihre Lieblingsspiele mit auf Reisen zu nehmen.

Bitte beachten Sie aber folgende Punkte, wenn Sie Unprotect's Patch Routinen einsetzen:

- Weder die Autoren von Unprotect noch die Hersteller Ihrer Spiele CDs übernehmen irgend eine Garantie, daß Ihr Programm nach Anwendung dieses Patches wie erwartet lauffähig ist.
- Falls eines Ihrer Programme Schwierigkeiten macht, nachdem Sie einen Patch ausgeführt haben, MÜSSEN sie Ihre original Version wiederherstellen. Erst wenn das Problem dann immer noch besteht, können Sie sich an den Hersteller der Software wenden. Bei Problemen mit gepatchter Software wird und kann Ihnen der Hersteller nicht weiterhelfen!
- Für gepatchte Versionen übernehmen die Hersteller selbstverständlich keine Garantie.
- Es ist völlig legal eine persönliche Sicherheitskopie von Ihrer Originalsoftware anzulegen, so lange Sie im Besitz des original Datenträgers sind. Ist dieses nicht mehr der Fall, muß die Kopie vernichtet bzw. mit dem Original abgegeben werden.
- Es ist NICHT ERLAUBT Sicherheitskopien oder gepatche Programme zu verkaufen, verleihen oder sonstwie Dritten zugänglich zu machen!
- Bevor Sie eine Sicherheitskopie anlegen, prüfen Sie im beiliegenden Handbuch Ihrer Software oder auf dem Datenträger, ob spezielle Bedingungen zum Erstellen einer Sicherheitskopie vorliegen.

PC Dash Datei

PC Dash Dateien sind nur mit einem speziellen Hardwarezusatz nutzbar. Es handelt sich hierbei um ein zusätzliches Eingabemedium für Spiele. Infos gibt es unter: http://www.saitek.com

Savegame Patcher Datei

Savegame Patcher Module lassen sich mit dem Savegame Patcher der Second Unit Crew nutzen. Das Programm läßt sich von unserer Links-Seite runterladen bzw. befindet sich auch im Tools-Verzeichnis unserer Update CD oder der 1. Unprotect 9.0 CD.

Etwa 99% der Module sind aber mit freundlicher Genehmigung von Second Unit auch direkt im Unprotect eigenem Format in Unprotect integriert, so daß diese Spielstand- und Trainer Patches auch direkt benutzt werden können!

Spielstand Patch

Diese Patches werden von Unprotect im Prinzip genauso verwaltet wie die o.g., mit der Ausnahme, daß hierbei keine CD-Abfrage o.ä. manipuliert wird, sondern z.B. der Betrag an Energie-Einheiten in einem Spielstand erhöht wird.

Falls zu diesem Zweck eine direkte Manipulation des Spieles selber nötig ist, sprechen wir von Trainer Patches, ansonsten Spielstand Patches. Hierbei wird das Spiel selbst nicht verändert, nur der (in der Regel frei wählbare) Spielstand.

Testbericht

Mit freundlicher Genehmigung der Betreiber der Seite www.gamecaptain.de haben wir in Unprotect endlich eine stattliche

Anzahl von kompetenten Spieletests integrieren können. Inkl. vieler Bilder, Informationen und natürlich einer abschließenden Wertung sind sie nicht minder informativ wie Spieletests aus den Printmedien. Bis jetzt liegen uns leider nur deutschsprache Tests vor. Wir hoffen, daß wir in Zukunft noch weitere Testberichte anbieten können.

Ein Vorteil unserer Tests ist eine gewisse Art der Interaktivität, sofern Sie einen Internetzugang besitzen. Dann können Sie direkt zu den Herstellerseiten des entsprechenden Spiels verzweigen, sich Demo Versionen herunterladen oder Tests zu Spielen mit ähnlichem Inhalt durchstöbern.

Trainer Patch

Siehe Spielstand Patches.

Patch Text

Patch Texte sind eigentlich nichts anderes als HEX-Cheats nur daß sie sich in Ihrer Wirkung unterscheiden. Ein HEX-Cheat dient zum Schummeln, während ein Patch Text Hinweise enthält, wie ein Spiel z.B. von einer lästigen Handbuchabfrage befreit werden kann.

WICHTIG: Unbedingt die Lizenzbestimmungen beachten (s.u. Patches)!

Punktliste

Punktlisten sind eine Art Mini-Komplettlösung. Vorrangig bei Adventures eingesetzt, listen sie alle Orte eines Spiels auf, an denen der Spieler durch irgendeine Aktion zu einigen Punkten kommt. Das ist z.B. hilfreich, wenn bei einem Spiel nicht die volle Punktzahl erreicht worden ist. Man kann dann schnell nachsehen, wo vielleicht etwas übersehen wurde.

Secrets

In den Secrets-Listen (Geheimnisse) werden meist alle versteckten Gegenstände, Räume, Level oder sonstige nicht sofort ersichtlichen Dinge aufgedeckt, die in einem Spiel versteckt sein können. Normalerweise beziehen sich die Secrets auf 3D-Action Spielen, aber auch einige Rollenspiele sind vertreten.

Spielstand

In Unprotect sind die verschiedensten Arten von Spielständen integriert. Dabei kann es sich z.B. um einen Endspielstand handeln, mit dem direkt die Endsequenz angesehen werden kann, oder z.B. bei Adventures eine Reihe von Spielständen, mit denen die wichtigsten Szenen angesprungen werden können, ohne das komplette Spiel durchspielen zu müssen.

Spielstand Editor

Spielstand Editoren sind in Unprotect eingebaute Editoren, nicht die weiter oben beschriebenen externen Programme. Es handelt sich im Prinzip um eine komfortablere Variante der HEX Cheats. Der Anwender muß nicht mehr selber mit einem Hex-Editor „rumfummeln“, sonder kann bequem gezielte Werte ändern. Mit Unprotect können Sie sogar Ihre eigenen Spielstand Editoren anlegen!

Strategy Guide

Strategy Guides sind sozusagen die Komplettlösungen für Strategiespiele. Da es bei dieser Spielegattung besonders schwer ist

einen gezielten Lösungsweg anzugeben, Werden in den sog. Strategy Guides alle nützlichen Strategien und Tips die zur Lösung des Spieles hilfreich sind, angegeben.

Tastaturlayout Schablone

Da es bei vielen komplexen Spielen oft schwer ist einen Überblick über alle Tastenkombinationen zu behalten, haben sich einige Nutzer der Spiele die Mühe gemacht und sog. Tastaturschablonen entworfen. Diese Grafiken lassen sich aus Unprotect bequem ausdrucken und können direkt um die Tastatur plaziert werden. So hat man immer alle wichtigen Tastenkombinationen vor sich liegen!

Theme Pack

Theme Packs wurden mit Windows 95 eingeführt. Es handelt sich dabei um kleine, installierbare Grafik-/Soundpakete die z.B. thematisch zu einem Spiel passen und den Windows Desktop thematisch dem Spiel anpassen (anderer Hintergrund, Icons, neue Geräusche, usw.). In Unprotect sind aus Platzgründen keine Theme Packs für Windows integriert. Aber viele Spiele Hersteller und Anbieter von Zeitschriften CDs packen solche Theme Packs zu aktuellen Spielen gerne mit auf ihre CDs. Es spricht nichts dagegen sich seine Lieblingsbildschirmschoner mit unserem Modul Editor in Unprotect einzubauen um so jederzeit schnellen Zugriff auf die persönliche Theme Pack Sammlung zu haben.

Tip

Was Tips sind dürfte wohl klar sein. Es handelt sich dabei um allg. nützliche Hinweise zu bestimmten Spielesituationen, die sofern sie beachtet werden, oftmals einen positiven Effekt auf das Spielgeschehen ausüben.

Tool

Das sind nützliche Hilfsprogramme zu einem Spiel. Das können z.B. irgend welche Verwaltungsprogramme sein. Im Prinzip alles, was sich nicht direkt als Editor oder Trainer einstufen läßt.

Trainer

Trainer sind wieder externe Hilfsprogramme, mit denen sich Spiele überlisten lassen. In der Regel werden Sie vor jedem Spiel aufgerufen und dann durch einen Tastendruck aktiviert. Auch hier ist es wieder empfehlenswert nach beiliegenden Textdateien Ausschau zu halten, da es leider keine einheitliche Bedienung gibt.

Tweak Text

In Tweak Texten wird erklärt, wie Sie z.B. versteckte Optionen in einem Spiel freischalten, etwa höhere Grafikauflösungen oder Feineinstellungen an der Grafik-/Sound-Engine vornehmen können.

Tweak Tool

Mit den sog. Tweakern oder Tweak Tools lassen sich in der Regel versteckte Optionen in einem Spiel freischalten, etwa höhere Grafikauflösungen oder Feineinstellungen an der Grafik-/Sound-Engine vornehmen.

UHS Lösung

Dies sind Lösungen für das Universal Hint System, einem Shareware Programm. Die Shareware Version finden Sie auf der Unprotect CD. UHS zeigt die Lösungen nicht am Stück an, sondern nur die Teile, die gerade interessieren. Für Besitzer der Vollversion sicherlich interessant. Alle anderen können aber natürlich auch auf die integrierten Komplettlösungen in Unprotect zurückgreifen.

UGE Datei

UGE Dateien benötigen den Universal Game Editor. Mit diesem Shareware Programm können z.B. Spielstände manipuliert werden.

Unprotect Trainer Data (UTD Datei)

Eine Unprotect Trainer Data Datei können Sie einfach in dem mitgelieferten, externen Hex-Editor von Unprotect laden und daraus ein selbstablaufendes Trainer Programm erzeugen lassen.

Update / Bugfix

In letzter Zeit kommt es immer öfter vor, daß Hersteller unter Zeitdruck unausgereifte und fehlerhafte Spiele herausbringen. Meist erscheint dann kurze Zeit später eine aktualisierte Version in der die Fehler behoben und teilweise auch neue Funktionen integriert worden sind. Leider erfährt der „Durchschnittspieler" davon meist nichts, schon gar nicht wenn er über keinen Online - Anschluß verfügt. Deshalb sind in Unprotect fast alle bis zum Zeitpunkt der CD Pressung (Januar 2000) verfügbaren Updates integriert. Das sind weit mehr als 2.000 Stück!

Verschiedenes

Unter Verschiedenes fassen wir alle anderen Arten von Spielehilfen, die sich nicht direkt in eine der o.g. Kategorien einordnen lassen, zusammen.

Vorabtestbericht

Siehe Testberichte. Der einzige Unterschied: In Vorabtestberichten untersuchte Spiele sind noch nicht auf dem Markt und können sich somit noch ändern. Eine Wertung wird aus diesem Grund nicht vergeben.

WWW Link

Ein WWW Link ist die Internet Adresse (URL) einer interessanten Spielehilfe im Internet. Z.B. umfangreiche Komplettlösungen direkt vom Hersteller. Aus platz- oder rechtlichen Gründen haben wir nur die Internetadresse in Unprotect integriert. In der Windows Version von Unprotect genügt ein Mausklick und man bekommt die entsprechende Seite angezeigt, wenn eine Internetverbindung vorhanden ist.

XPloder Code

Siehe Action Replay Codes.

Kapitel 2 - Installation

Hardware-/Softwareanforderungen

Mindestanforderungen für Unprotect 9.0:
- IBM-PC kompatibler Computer ab 386er
- Windows 95/98, Windows NT 4.0 oder Windows 2000
- 8MB Speicher
- Festplatte mit min. ca. 25MB freier Kapazität
- CD-ROM Laufwerk (32-Bit Treiber benötigt)

Empfohlen:
- IBM-PC kompatibler Computer ab Pentium Klasse
- 32MB Hauptspeicher

Optional:
- Drucker
- Maus
- Optional: MS Internet Explorer ab 4.x

Unprotect 9.0 ist unter folgenden Betriebssystemen getestet worden:
- Windows 95 (alle Versionen)
- Windows 98 und Windows 98 Second Edition
- Windows NT 4.0 mit Service Pack 3 oder neuer
- Windows 2000 RC2

Normalerweise dürfte es also auf heute gängiger Hardware kein Problem mit dem Start von Unprotect geben. Wenn doch, schauen Sie bitte unter dem Kapitel „Problemlösungen“ nach. Dort finden Sie u.a. einige Hinweise zur Konfiguration, wenn doch mal etwas schiefgeht...

Installation

Die Installation wurde bewußt einfach und zum größten Teil selbsterklärend gestaltet.

Wechseln Sie auf Ihr CD Laufwerk und starten Sie die Datei SETUP.EXE. Daraufhin wird Unprotect von der CD installiert, wenn Sie die Lizenzbestimmungen gelesen und bestätigt haben. Sie brauchen nur ein Zielverzeichnis und die gewünschte Sprachversion (deutsch oder englisch) von Unprotect angeben.

In der Demo Version gibt es u.U. kein Installationsprogramm. Starten Sie dort einfach UNPWIN.EXE.

Für den unwahrscheinlichen Fall, daß die Installation auf Ihrem System fehlschlägt, haben wir noch eine kleine Installationsbatchdatei INSTALL.BAT beigelegt. Diese Datei kann alternativ zur Installation herangezogen werden. Dies sollte aber wirklich nur als Notlösung angesehen werden!

Abbildung 1: Sprache wählen

Nach dem Start von SETUP.EXE können Sie sich für die deutsche oder englische Installationsroutine entscheiden (Siehe Abb. 1). Evtl. wird auf Ihrem System vorher noch der Windows Installer von Microsoft installiert, sofern dieser noch nicht auf Ihrem System installiert ist. Das geschieht vollkommen automatisch. Sie müssen lediglich u.U. Ihr System einmal neu booten bevor Sie Unprotect ausführen können.

Außerdem können Sie den Adobe Acrobat Reader 4.0 bequem von unserem Setup Dialog installieren. Drücken Sie dazu einfach auf das große Acrobat Icon. Mit Hilfe des Adobe Acrobat Readers können Sie Dokumente im .PDF Format, etwa unser Handbuch, lesen.

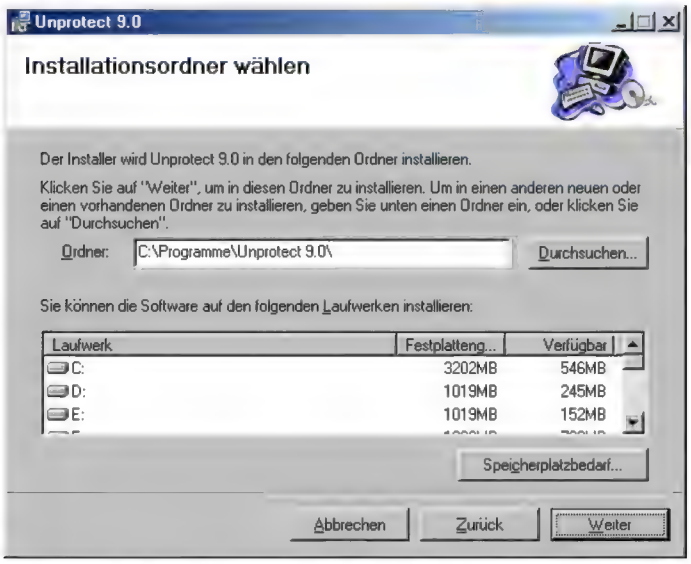


Abbildung 2: Installationsordner wählen

Wenn Sie den Lizenztext gelesen und bestätigt haben, können Sie ein Zielverzeichnis für Unprotect angeben. Standardmäßig wird Unprotect in das Verzeichnis C:\Programme\Unprotect 9.0 kopiert. Sie können aber jeden beliebigen Order angeben, so lange auf dem Ziellaufwerk noch etwa 25 MB Platz vorhanden sind.

Nach dem Kopieren der Dateien legt das Installationsprogramm noch eine Programmgruppe „Unprotect 9.0“ an und die Installation ist im Prinzip beendet.

Jetzt können Sie Unprotect endlich starten. Wechseln Sie dazu in Ihr Unprotect Verzeichnis und geben Sie UNPWIN ein oder starten Sie Unprotect durch einen simplen Mausklick aus der Unprotect 9.0 Programmgruppe.

Sie können das Installationsprogramm jederzeit erneut aufrufen um Unprotect zu deinstallieren oder reparieren zu lassen, wenn z.B. das Hauptprogramm (etwa durch einen Virus) beschädigt wurde:

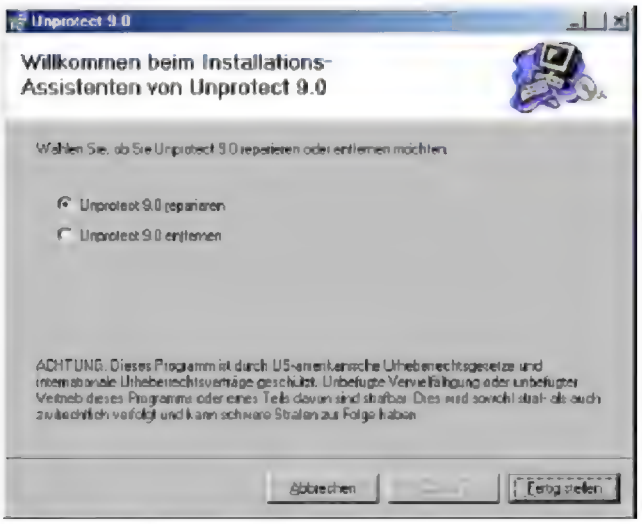


Abbildung 3: Unprotect 9.0 reparieren/entfernen

Bitte beachten Sie, daß nach dem Reparieren von Unprotect das Hauptprogramm von der Original Unprotect CD aufgespielt wird. Evtl. schon vorhandene EXE Updates müssen dann erneut durchgeführt werden!

Bei der Deinstallation von Unprotect bleiben u.U. die Einstellungsdatei UNPWIN.INI von Unprotect sowie evtl. nachinstallierte bzw. selbsterstellte Modul- und/oder Modulindexdateien zurück (erkennbar an der Endung .UPM bzw. UPX). All diese Dateien können gelöscht werden, wenn Sie Unprotect von Ihrem System entfernen wollen.

Installation anpassen

Unprotect arbeitet mit Indexdateien (erkennbar an der Endung .UPX) und Moduldateien (erkennbar an der Endung .UPM). Ein Modul besteht aus einem Modulkopf in dem alle Zusatzinformationen zu einer Spielehilfe vermerkt sind (etwa Name des Spiels, Art der Spielehilfe, usw.) sowie den eigentlichen Daten der Spielehilfen. Diese teilweise mehrere 100MB umfassenden Moduldateien sind auf Ihren Unprotect CDs verteilt. Aus Platzgründen werden standardmäßig nur die sog. Indexdateien in Ihr Unprotect Verzeichnis kopiert. Eine Indexdatei ist nichts anderes als eine exakte Kopie des Modulkopfes ohne die entsprechenden Spielehilfen. Diese Dateien sind relativ kurz und versorgen Unprotect trotzdem mit allen nötigen Informationen, die zum Start nötig sind.

Wenn Sie allerdings über ausreichend Plattenplatz verfügen oder einfach nur in den Genuß des schnellen Zugriffs aller Spielehilfen ohne dem ständigen Suchen der Original CDs kommen wollen, so können Sie sich einige oder alle Module auf Ihre Festplatte kopieren lassen.

Die Module sind thematisch aufgebaut, so daß Sie z.B. alle textbasierten Spielehilfen (Cheats, Lösungen, Tips, usw.) in dem Modul UNP90CHT.UPM finden. Wird dieses Modul in das Unprotect 9.0 Data

Verzeichnis kopiert, so haben Sie auch ohne eingelegte CD Zugriff auf alle textbasierten Spielehilfen!

Im Einzelnen gibt es folgende Module im Lieferumfang von Unprotect 9.0:

UNP90ADD.UPM *Enthält alle mitgelieferten Addons*
UNP90CHT.UPM *Textbasierte Spielehilfen und Patches (Cheats, Lösungen, Tips, Patches, usw.)*
UNP90DAT.UPM *Info Texte und die mitgelieferten Bildschirm-hintergrundbilder.*
UNP90EDT.UPM *Dateibasierte Spielehilfen (Editoren, Tools, usw.)*
UNP90LVL.UPM *Enthält alle mitgelieferten Level*
UNP90MAP.UPM *Enthält alle Karten und Grafiken*
UNP90PIC.UPM *Enthält alle Vorschaubilder*
UNP90REV.UPM *Enthält alle Testberichte*
UNP90TRN.UPM *Enthält alle Trainer*
UNP90UP1.UPM *Enthält alle aktuellen Bugfixes für kommerzielle Spiele*
UNP90UP2.UPM *Enthält Bugfixes für kommerzielle Spiele*
UNP90UP3.UPM *Enthält Bugfixes für kommerzielle Spiele*
UNP90UP4.UPM *Enthält Bugfixes für ältere kommerzielle Spiele*

Zum Installieren neuer Module öffnen Sie den „Modul Installation Wizard“ aus dem „Module“ Menü und wählen Sie den zweiten Punkt aus: „Module von CD-ROM in das Unprotect Verzeichnis kopieren“. Sie werden dann aufgefordert eine CD mit Modulen einzulegen. Dabei kann es sich um eine der Unprotect CDs, unsere Update CD oder eine beliebige andere CD mit Unprotect Modulen handeln.

Es erscheint folgender Dialog:

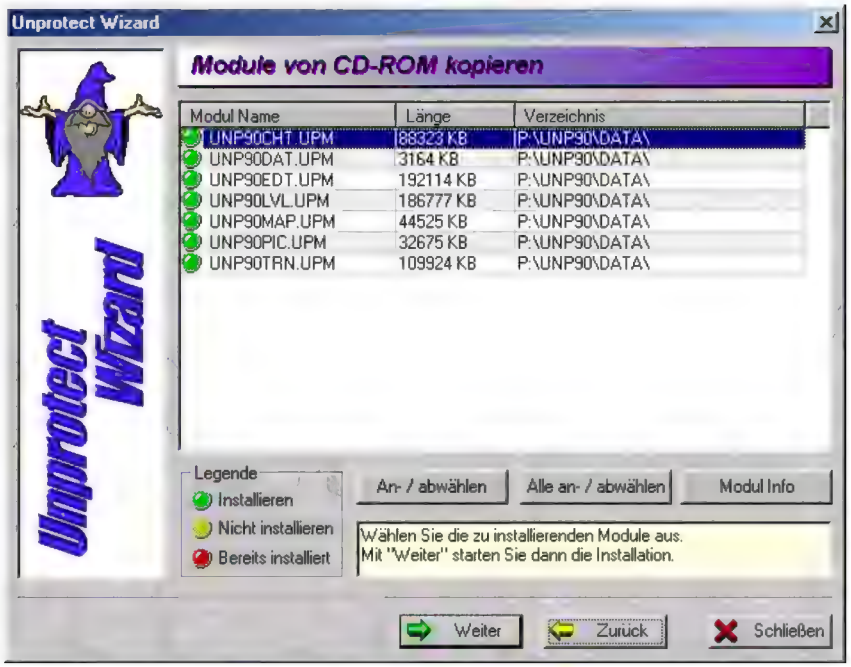


Abbildung 4: Unprotect Modul Installation Wizard - Module kopieren

Bereits installierte Module werden mit rot gekennzeichnet und brauchen nicht erneut installiert werden. Bei den anderen Modulen können Sie sich entscheiden, ob diese installiert werden sollen (grün) oder nicht ( ).

Die weiteren Fähigkeiten des Modul Installation Wizards werden im nächsten Kapitel noch ausführlich erläutert.

Drag and Drop Unterstützung

Wenn Sie schnell und ohne großen Installationsaufwand den Inhalt eines Moduls in Unprotect sehen möchten, können Sie das entsprechende Modul (oder die Index Datei) auch einfach per „Drag and Drop" in Unprotect laden. Sie können also z.B. eine Unprotect Datei aus dem Windows Explorer in das Unprotect Fenster ziehen. Unprotect erkennt dann seine Modul Datei und lädt die Daten!

Außerdem sind die Dateitypen .UPM (Unprotect Modul Datei) und .UPX (Unprotect Index Datei) mit der Unprotect Anwendung verknüpft. D.h., wenn Sie einen Doppelklick auf eine .UPM oder .UPX Datei ausführen, wird Unprotect automatisch mit dieser (und nur dieser!) Datei gestartet. So kann ohne Umwege der Inhalt eines bestimmten Modules angezeigt werden.

Lieferumfang

Folgende Dateien sollten sich nach der Installation in Ihrem Unprotect Verzeichnis befinden:

Im Unprotect 9.0 Verzeichnis:

UNPWIN.EXE	*Hauptprogramm für Windows*
UNPWIN.HLP	*Unprotect Hilfedatei*
UNPWIN.INI	*Konfigurationsdatei wird nach dem ersten Start automatisch erstellt*
UNZIP32.DLL	*32Bit ZIP Entpacker für die Windows Version*
UNPHEXED.EXE	*Externer Unprotect Hex-Editor*
UNPHEXED.HLP	*Unprotect Hex-Editor Hilfe*
UPMCONV.EXE	*Programm zum Konvertieren von Unprotect 7.0/8.0 Modul Dateien in das neue Unprotect 9.0 Format*

Im Unprotect 9.0\Data Verzeichnis:

UNP90ADD.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90ADD.UPM der zweiten CD (enthält alle mitgelieferten Addons)*
UNP90CHT.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90CHT.UPM der ersten CD (enthält alle textbasierten Spielehilfen und Patches).*
UNP90DAT.UPM	*Dieses Modul beinhaltet einige Info Texte und die mitgelieferten Bildschirmhintergrundbilder.*
UNP90EDT.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90EDT.UPM der ersten CD (enthält dateibasierte Spielehilfen, z.B. Editoren und Tools)*
UNP90LVL.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90LVL.UPM der ersten CD (enthält alle mitgelieferten Level)*
UNP90MAP.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90MAP.UPM der ersten CD (enthält alle Karten und Grafiken)*
UNP90PIC.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90PIC.UPM der ersten CD (enthält alle Vorschaubilder)*
UNP90REV.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90REV.UPM der ersten CD (enthält alle Testberichte)*
UNP90TRN.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90TRN.UPM der ersten CD (enthält alle Trainer)*
UNP90UP1.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90UP1.UPM der zweiten CD (enthält einen Teil der Bugfixes für diverse Spiele).*
UNP90UP2.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90UP2.UPM der Dritten CD (enthält einen Teil der Bugfixes für diverse Spiele).*
UNP90UP3.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90UP3.UPM der Vierten CD (enthält einen Teil der Bugfixes für diverse Spiele).*
UNP90UP4.UPX	*Index Datei für das Modul UNP90UP4.UPM der Fünften CD (enthält einen Teil der Bugfixes für diverse Spiele).*

Zusätzlich befinden sich im Verzeichnis \TOOLS auf der 1. CD noch einige nützliche Hilfsprogramme:

Hinweis: Einige der Tools sind eigenständige Sharewareprogramme (Lizenzbestimmungen beachten). Sie gehören nicht zu Unprotect und stammen von anderen Autoren. Sie werden auch nicht automatisch mit installiert, sondern befinden sich im TOOLS-Verzeichnis auf der CD. Denken Sie bitte daran, daß die Sharewareprogramme bei ständiger Benutzung auch registriert werden müssen!

\ACROBAT4	Adobe Acrobat Reader 4.0 für Windows jeweils in Deutsch und Englisch. Dies ist ein Programm zum Lesen und Drucken von .PDF Dateien. In diesem Format liegt auch das Handbuch von Unprotect vor.
\CDEMU	Hier finden Sie eine ganze Reihe verschiedener CD Emulatoren für DOS und Windows.
\CHEAT	Andere Tools zum Thema Cheats, für die u.a. auch Erweiterungen in Unprotect integriert sind.
\CRACK	Einige „Cracker“ Tools
\DEBUG	In diesem Verzeichnis befinden sich einige Debugger und Hex-Editoren mit Debug Fähigkeiten
\MISC	Verschiedene nützliche Programme
\UNPACK	Einige EXE Entpacker und ZIP/UnZIP Tools

Für eine komfortable Auflistung aller Tools können Sie auch die Datei *INDEX.HTM* mit Ihrem Standard-Browser betrachten bzw. einfach den Menüpunkt „Hilfe -> Extras -> Weitere Tools auf der Unprotect CD“ aufrufen!

Unprotect starten

Zum Start von Unprotect klicken Sie einfach auf das Unprotect 9.0 Icon in der Unprotect 9.0 Programmgruppe. Wenn Sie Unprotect lieber von der Kommandozeile aus starten wollen, so wechseln Sie einfach in das Unprotect Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Wenn nicht geändert also nach C:\Programme\Unprotect 9.0.

C:

CD „C:\Programme\Unprotect 9.0“

Tippen Sie dann *UNPWIN.EXE* zum Starten ein. Fertig!

Kapitel 3 - Arbeit mit Unprotect

Einführung

Die Windows Version hält sich an die Windows Richtlinien und bedarf keiner gesonderten Erklärung der Bedienungsweise. Unprotect für Windows wird wie jedes andere Windows Programm bedient.

Durch seine durchgängige grafische Oberfläche ist Unprotect einfach und komfortabel mit der Maus oder Tastatur zu steuern. Für alle, die schon einmal mit einer anderen Benutzeroberfläche, wie z.B. Windows oder Turbo Vision unter DOS gearbeitet haben, ist keinerlei Umgewöhnung nötig.

Die einzelnen Optionen sind größtenteils selbsterklärend oder aber jederzeit in der kontextsensitiven Hilfe oder diesem Handbuch nachschlagbar.

Alle Tastenkürzel sind im folgendem Text *kursiv* gedruckt. Ein Pluszeichen zwischen zwei Tasten bedeutet, daß diese gleichzeitig gedrückt werden müssen.

Tastatursteuerung

Fenster:

- Mit *TAB* (vorwärts) bzw. *Shift-TAB* (rückwärts) kann zwischen den einzelnen Elementen im Fenster umgeschaltet werden.
- Elemente die einen Text enthalten können direkt durch *ALT+X* angewählt werden, wobei *X* für einen unterstrichenen Buchstaben steht.
- *ALT+Space*: Das Systemmenü des Fensters wird geöffnet.
- *ALT+F4* oder *ESC*: Das aktuelle Fenster wird geschlossen.

Oberfläche:

- *STRG+TAB*: Die Fenster werden der Reihe nach aktiviert.
- *ALT: Das* Menü wird geöffnet.

Maussteuerung

Fenster:

- Beim Drücken der rechten Maustaste in einem Fenster, wird das Fenstermenü geöffnet.
- In der Regel ist die rechte Maustaste in Unprotect immer mit einem kontextsensitiven Menü belegt, in dem alle gerade sinnvollen Funktionen zusammengefaßt sind!

Oberfläche:

- Beim Drücken der rechten Maustaste auf dem Desktop, erscheint das Desktop-Menü. Mit der linken Maustaste können dann die Funktionen ausgewählt werden. Mit der rechten Taste wir das Fenster wieder geschlossen (oder linker Mausklick neben das Fenster).

Bedienung

In diesem Kapitel lernen Sie die Grundlagen für den Umgang mit Unprotect kennen. Alle in Unprotect enthaltenen Menüpunkte werden hier kurz vorgestellt.

Aufbau des Hauptfensters

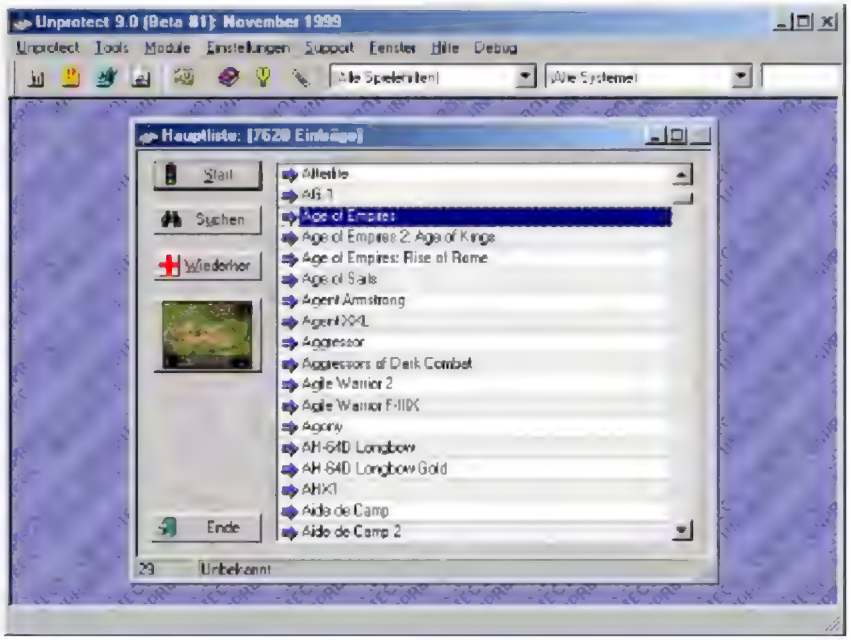


Abbildung 5: Unprotect Hauptfenster

Nach dem Start von Unprotect können Sie sich direkt mit der Maus oder den Pfeiltasten ein Spiel aussuchen, zu dem Sie weitere Hilfen wünschen.

In der unteren Statuszeile können Sie sofort ablesen, wie viele Einträge in der Unprotect Datenbank zu diesem Spiel gespeichert sind. Rechts

daneben steht bei den meisten Spielen noch die Spieleart und der Hersteller.

Die Spielenamen sind normalerweise mit einem *blauen Pfeil* gekennzeichnet. Alle in Deutschland indizierten Spiele haben dagegen (sofern überhaupt freigeschaltet) einen *roten Pfeil* zur besseren Erkennung.

Alle neuen Spielehilfen eines evtl. aktuell installierten Moduls, die in der Regel ein bis zweimal monatlich erscheinen, werden durch ein *Neu* Symbol gekennzeichnet.

Sie müssen sich nicht „per Hand" durch die komplette Liste hangeln um ein Spiel zu suchen, sonder können den Namen direkt eintippen. Unprotect springt dann automatisch zu dem ersten Eintrag, der mit diesen Buchstaben anfängt. Sie können den Namen jederzeit vervollständigen, oder aber die Eingabezeile durch Druck auf *ESC* wieder löschen. Wenn Sie einige Sekunden keine Taste betätigt haben, verschwindet die Eingabezeile.

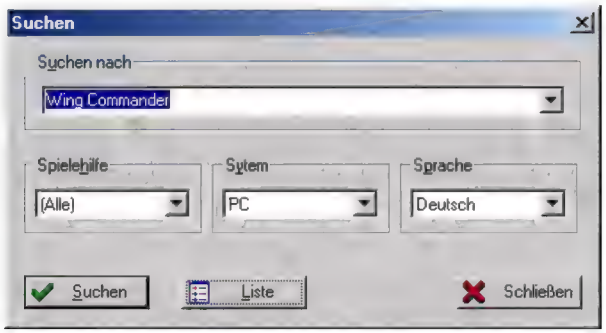


Abbildung 6: Spiel Suchen

Sie können auch den *Suchen* Knopf drücken und gelangen in den Such Dialog (siehe Abbildung 6: Spiel Suchen). Hier haben Sie noch die Möglichkeit durch Druck auf *Liste*, alle gefundenen Titel in einer Liste anzuzeigen. Natürlich können Sie innerhalb der Liste eine neue Suche starten und so Ihr Ziel ggf. eingrenzen!

Die Hauptaktionen lassen sich durch die vier Schaltflächen des Hauptfensters auslösen:

- **Start** öffnet eine Unterliste zu dem aktuell ausgewählten Spiel und zeigt alle vorhandenen Spielehilfen an, doch dazu später mehr im Unterkapitel „Anwendung der Spielehilfen".
- **Suchen** aktiviert den o.g. Suchedialog.
- **Wiederher**. öffnet eine Listbox, in der sich alle bisher gemachten Sicherheitskopien von gepatchten Spielen befinden. Wer will, kann sich hier ein Spiel aussuchen und z.B. den entsprechenden Patch wieder rückgängig machen.
- **Ende** beendet Unprotect direkt.

Abbildung 7: Hauptbildschirm – Werkzeugleiste

Mit der Werkzeugleiste des Unprotect Hauptbildschirms, lassen sich viele Funktionen durch einen simplen Mausklick aufrufen.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger langsam über die einzelnen Felder fahren bzw. stehenbleiben, bekommen Sie eine Kurzbeschreibung über jede Funktion zu sehen.

Die Icons lösen folgende Aktionen aus (in dieser Reihenfolge):

- Hex-Editor starten
- Externern Hex-Editor starten
- Registrierungseditor starten
- Modul Editor starten
- Unprotect Einstellungen
- Hilfe
- Tip des Tages
- Unprotect Haupt Wizard

In der ersten Combo Box („*Alle Spielehilfen*") können Sie sich für einen bestimmten Spielehilfentyp (z.B. Lösung) entscheiden. Es werden dann alle Spiele angezeigt, für die es eine Lösung gibt.

Mit der zweiten Combo Box („*Alle Systeme*") können Sie schnell eine neue Hauptliste mit einem System Ihrer Wahl öffnen. Also z.B. alle Spielehilfen für die Nintendo 64 Konsole anzeigen.

Die beiden Combo Boxen arbeiten unabhängig voneinander! Wenn Sie die Auswahl eingrenzen möchten, also ein bestimmtes System **und** einen bestimmten Typ einer Spielehilfe, dann benutzen Sie bitte die Funktion „**Auswahl Spielehilfe und System**" aus dem Kontextmenü (rechter Mausklick) oder dem Unprotect Menü.

In der dritten Combo Box werden Ihre Favoriten verwaltet. Unprotect merkt sich automatisch die am häufigsten angewählten Spiele in dieser Liste. Wenn Sie regelmäßig bestimmte Spielehilfen aufsuchen, brauchen Sie sich nicht durch die komplette Spieleliste zu hangeln, sondern können hier direkt zum entsprechenden Spiel hinspringen!

Die Menüstruktur

Es werden in diesem Kapitel die meisten Funktionen der Windows Version beschrieben, die durch das Hauptmenü zugänglich sind.

Unprotect Menü

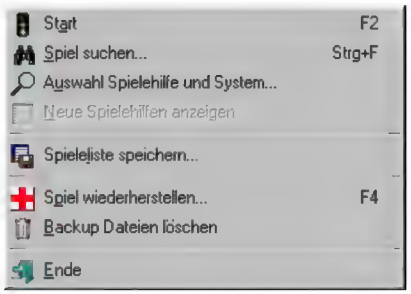


Abbildung 8: Unprotect Menü

- **Start**, **Spiel suchen** und **Spiel wiederherstellen** rufen die gleichen Aktionen auf, wie die o.g. Schaltflächen im Hauptfenster von Unprotect.
- **Auswahl Spielehilfe und System** bietet einen schnellen Überblick über eine bestimmte Art der Spielehilfe und eines Systems. So lassen sich z.B. mit wenigen Mausklicks alle Cheats für den PC anzeigen.
- **Neue Spielehilfen anzeigen** öffnet eine neue Liste, in der nur Spiele aus dem aktuellsten Modul (sofern ein neues Modul installiert ist) angezeigt werden.
- **Spieleliste speichern** dient dem Anlegen einer HTML- oder Textdatei mit allen (oder den neuen) Einträgen der Unprotect Datenbank.
- **Backup Dateien löschen** löscht das gesamte Backup-Verzeichnis, sofern vorhanden.
- **Ende** beendet Unprotect und kehrt zu Ihrem Betriebssystem zurück.

Tools Menü

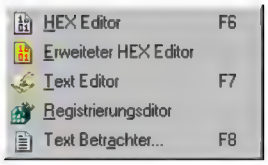


Abbildung 9: Tools Menü

- **Hex-Editor** ruft den eingebauten Hex-Editor von Unprotect auf. Nähere Informationen erhalten Sie im Kapitel 4 - Der .
- **Erweiterter Hex-Editor** ruft den erweiterten, externen Hex-Editor von Unprotect auf. Weitere Einzelheiten gibt es im Kapitel 5 – Der erweiterte Hex-Editor.
- Mit dem eingebauten **Text Editor** kann schnell mal eben ein ASCII oder ANSI Text bearbeitet werden.

- **Registrierungseditor** starten den Windows Registrierungseditor, falls dieser auf Ihrem System installiert ist.
- Der Menüpunkt **Text Betrachter**, zeigt einen beliebigen Text von Ihrer Festplatte an.

Module Menü

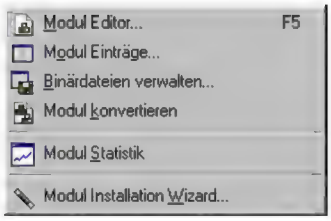
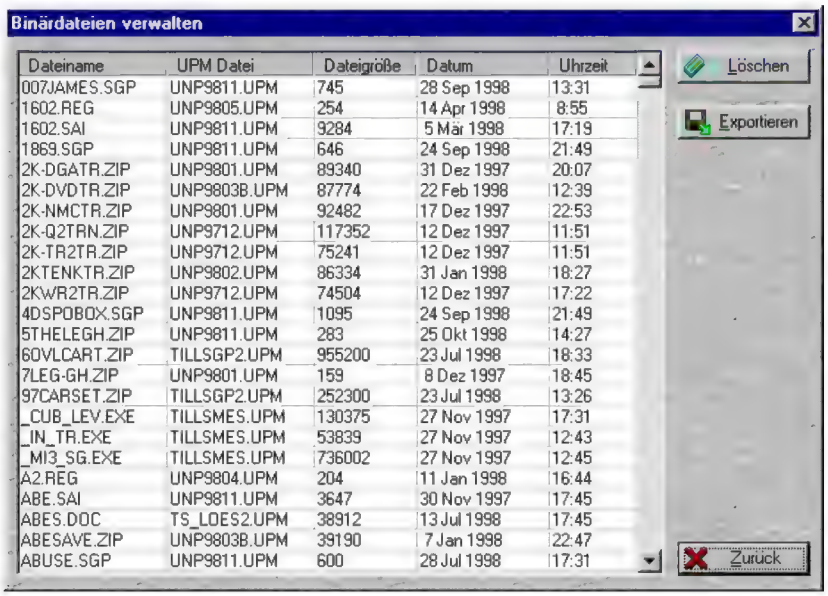


Abbildung 10: Module Menü

- **Modul Editor** ruft den im Kapitel 6 - Der Editor beschriebenen Modul Editor auf.
- **Modul Einträge** zeigt eine Liste aller geladenen Unprotect Module an und bietet darüber hinaus die Möglichkeit erweiterte Informationen zu den einzelnen Modulen abzufragen und die Module zu überprüfen.
- **Binärdateien verwalten** ruft folgenden Dialog auf:



Dateiname	UPM Datei	Dateigröße	Datum	Uhrzeit
007JAMES.SGP	UNP9811.UPM	745	28 Sep 1998	13:31
1602.REG	UNP9805.UPM	254	14 Apr 1998	8:55
1602.SAI	UNP9811.UPM	9284	5 Mai 1998	17:19
1869.SGP	UNP9811.UPM	646	24 Sep 1998	21:49
2K-DGATR.ZIP	UNP9801.UPM	89340	31 Dez 1997	20:07
2K-DVDTR.ZIP	UNP9803B.UPM	87774	22 Feb 1998	12:39
2K-NMCTR.ZIP	UNP9801.UPM	92482	17 Dez 1997	22:53
2K-Q2TRN.ZIP	UNP9712.UPM	117352	12 Dez 1997	11:51
2K-TR2TR.ZIP	UNP9712.UPM	75241	12 Dez 1997	11:51
2KTENKTR.ZIP	UNP9802.UPM	86334	31 Jan 1998	18:27
2KWR2TR.ZIP	UNP9712.UPM	74504	12 Dez 1997	17:22
4DSPOBOX.SGP	UNP9811.UPM	1095	24 Sep 1998	21:49
5THELEGH.ZIP	UNP9811.UPM	283	25 Okt 1998	14:27
60VLCART.ZIP	TILLSGP2.UPM	955200	23 Jul 1998	18:33
7LEG-GH.ZIP	UNP9801.UPM	159	8 Dez 1997	18:45
97CARSET.ZIP	TILLSGP2.UPM	252300	23 Jul 1998	13:26
_CUB_LEV.EXE	TILLSMES.UPM	130375	27 Nov 1997	17:31
_IN_TR.EXE	TILLSMES.UPM	53839	27 Nov 1997	12:43
_MI3_SG.EXE	TILLSMES.UPM	736002	27 Nov 1997	12:45
A2.REG	UNP9804.UPM	204	11 Jan 1998	16:44
ABE.SAI	UNP9811.UPM	3647	30 Nov 1997	17:45
ABES.DOC	TS_LOES2.UPM	38912	13 Jul 1998	17:45
ABESAVE.ZIP	UNP9803B.UPM	39190	7 Jan 1998	22:47
ABUSE.SGP	UNP9811.UPM	600	28 Jul 1998	17:31

Abbildung 11: Binärdateien verwalten

Hier erhalten Sie einen Einblick aller in Ihren Modulen enthaltenen Binärdateien. Also, z.B. die Vorschaubilder, Trainer, usw. Sie können hier selektiv einzelne Dateien in ein beliebiges Verzeichnis auf Ihrer Festplatte exportieren oder einzelne Dateien aus den Modulen entfernen lassen, sofern das entsprechende Modul nicht geschützt ist. Auf Paßwortgeschützen Modulen ist diese Funktion allerdings wirkungslos!

ACHTUNG: Löschen Sie nur Dateien, von denen Sie 100% sicher sind, daß diese nicht mehr benötigt werden!

- **Modul konvertieren** ruft den externen „UPM Konverter“ auf. Mit diesem kleinen Zusatzprogramm können Sie Ihre selbsterstellten Module von Unprotect 7.0 oder 8.0 in das neue Unprotect 9.0 Format bringen.
- **Modul Statistik** zeigt einen kleinen Dialog an, in dem die Anzahl der einzelnen Spielehilfen bzgl. der verschiedenen Systeme aufgezeigt wird.
- **Modul Installation Wizard** dient der Installation neuer Unprotect Module bzw. dem Anlegen von Index Dateien.

Einstellungen Menü

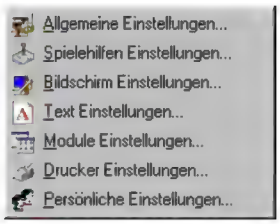


Abbildung 12: Einstellungen Menü

- Es werden die weiter unten detailliert beschriebenen Einstellungsdialoge aufgerufen.

Support Menü

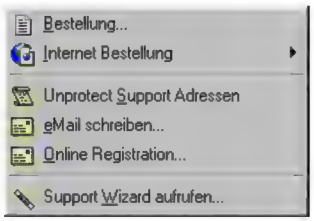


Abbildung 13: Bestellung Menü

- **Bestellung** ruft eine Eingabemaske auf, in der schnell ein Bestellformular mit allen benötigten Information erstellt werden kann. Die einzelnen Versionen werden später noch ausführlicher erläutert. Siehe hierzu das Kapitel: Anhang A - Registration. Das Bestellformular kann ausgedruckt und per Post verschickt werden oder aber direkt per eMail. Auch wenn Sie schon die Vollversion von Unprotect besitzen kann dieser Menüpunkt sinnvoll sein, wenn Sie z.B. eine Update CD bestellen wollen oder ein Bekannter ein Bestellformular für eine neue Unprotect Version benötigt.
- Wenn Sie über einen Internet Zugang verfügen, können Sie Unprotect auch Online bestellen. Die Bestellung über unsere Webseite (Menüpunkt „**Internet Bestellung**“ bietet sich allerdings nur für Kunden aus Deutschland an, da wir z.B. Nachnahme ins Ausland nicht durchführen können. Kunden außerhalb Deutschlands bieten wir in Zusammenarbeit mit ShareIt die Möglichkeit Unprotect z.B. auch per Kreditkarte zu einem Festpreis (wahlweise in DM, Dollar oder Euro) im Internet zu bestellen. Dafür benutzen Sie bitte den Menüpunkt „Unprotect Bestellung (international)“. Näheres zur Bestellung erfahren Sie im Anhang A - Registration.

- **Unprotect Support Adressen** verrät Ihnen, wo Sie Updates für Unprotect bekommen und wie Sie mit uns Kontakt aufnehmen können.
- Wenn Sie Unprotect nicht direkt über H&H Software Vertrieb GbR erworben haben, können Sie Ihr Produkt unter „**Online Registration**" bei uns registrieren lassen. Wenn Sie schon Kunde bei uns sind, ist eine erneute Registration überflüssig!
- Der **Unprotect Support Wizard** faßt die Support Möglichkeiten noch mal übersichtlich für den einfachen Zugriff zusammen.

Hilfe Menü

Abbildung 14: Hilfe Menü

- **Inhalt** ruft den allgemeinen Hilfeindex auf, von dem aus Sie sich durch den gesamten Hilfetext bewegen können.
- Der Menüpunkt **Handbuch** zeigt dieses komplette Handbuch von der 1. CD im Adobe PDF Format an. Voraussetzung ist, daß Sie den Adobe Acrobat Reader aus dem Tools Verzeichnis unserer CD installiert haben.
- **Extras** beinhaltet folg. Unterpunkte:

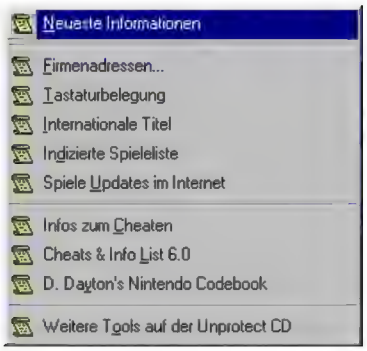


Abbildung 15: Hilfe - Extras Menü

  - **Neueste Informationen** zeigt ein paar Informationen über das aktuellste, installierte Modul.
  - **Firmenadressen** öffnet eine Unterliste mit einer Vielzahl von Firmen zu denen dann weitere Informationen, wie z.B. Adresse und Internet Seite abgerufen werden können. Wenn Sie Probleme mit einem Spiel haben und Ihnen Ihr Händler auch nicht weiterhelfen kann, finden Sie vielleicht hier die Lösung.

- **Tastaturbelegung** zeigt die Belegung einer englischen Tastatur an. Dies ist nützlich zu wissen, da viele (ältere) Spiele den Tastaturtreiber umgehen und von einem englischen Tastaturlayout ausgehen.
- Der Menüpunkt **Internationale Titel** zeigt eine Gegenüberstellung aller Spieletitel, die auf dem internationalen Markt einen anderen Namen haben, als in Deutschland. So heißt z.B. „Bleifuß“ im Ausland „Screamer“.
- **Indizierte Spieleliste** ruft eine Liste aller aktuell in Deutschland indizierten bzw. beschlagnahmten Spiele auf. Diese Spiele dürfen nicht öffentlich beworben und nur Personen ab 18 Jahren zugänglich gemacht werden (indiziert) bzw. gar nicht mehr verbreitet/besessen werden (beschlagnahmt). Hinweis: Diese Liste ist in der deutschen Verkaufsversion von Unprotect nicht mehr enthalten!
- Die Liste **Spieleupdates im Internet** wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert und bietet einen Überblick inkl. Links zum Download nahezu aller erhältlichen Bugfixes für kommerzielle Spiele. Die meisten Updates befinden sich allerdings auch schon auf den Unprotect CDs, so daß es sich vor einem Download lohnen kann erst mal in der Unprotect Datenbank zu stöbern.
- **Weitere Tools auf der Unprotect CD** zeigt in Ihrem Browser (sofern installiert) alle Free- und Shareware Tools von Fremdherstellern an, die sich auf unserer 1. Unprotect CD im Tools Verzeichnis befinden.
- Die restlichen Menüpunkte bieten interessante Informationen (leider nur in englisch), wenn man sich selbst an dem Cheaten von Spielen versuchen will.

- **Tip des Tages** öffnet einen Dialog mit einigen Tips zu Unprotect.
- **Unprotect Online** bietet direkten Zugriff auf bestimmte Seiten unserer Internetpräsenz.
- **Wizard** startet den Unprotect Wizard, der auch beim ersten Unprotect Start aktiviert ist. Von diesem Dialog aus werden Ihnen wichtige Funktionen erklärt, die Sie bequem direkt anspringen können.
- **Über Unprotect** öffnet die „About-Box“, die auch beim Start von Unprotect angezeigt wird. Hier stehen einige Copyright Hinweise.
- **Danksagungen** öffnen einen Dialog, in dem allen gedankt wird, die sich irgendwie für Unprotect eingesetzt haben. (Sofern wir niemand vergessen haben...).

Einstellungen

Doch bevor Sie sich endlich zur Anwendung der verschiedenen Spielehilfen begeben, ist es sinnvoll sich mit den vielfältigen Einstellmöglichkeiten von Unprotect vertraut zu machen. Dazu werden die einzelnen Einstellungsdialoge nun beschrieben.

Sie können Ihre Einstellungen jeweils dauerhaft speichern, wenn Sie auf die Schaltfläche *Speichern* drücken. *Zurück* verwirft Ihre Eingaben wieder und *Standard* stellt die standardmäßigen Herstellervorgaben wieder ein.

Allgemeine Einstellungen

Abbildung 16: Allgemeine Einstellungen

- Wenn die Option **Gewähltes Spiel merken** eingeschaltet ist, so ist bei einem Neustart von Unprotect, das zuletzt angewählte Spiel wieder aktiv. Ansonsten ist das erste Spiel in der Liste aktiviert.
- Bei eingeschalteter Option **Festplatte durchsuchen**, versucht Unprotect beim Patchen oder bei anderen Optionen, die einen direkten Dateizugriff erfordern, die zu patchende Datei automatisch auf Festplatte zu finden. Ist die Option abgeschaltet, muß der Anwender das Zielverzeichnis selber angeben.
- **Sicherheitskopie anlegen** legt fest, ob die Dateien eines Spiels gesichert werden sollen, wenn Sie z.B. von einem Patch verändert werden müssen. Ist diese Option eingeschaltet, so werden die Sicherheitskopien in das unter **Backup Verzeichnis** angegebene Verzeichnis abgelegt. Selbstverständlich werden nur die geänderten Dateien gesichert und nicht das gesamte Spiel.

- Damit das Backup Verzeichnis nicht zu viel Platz auf der Festplatte belegt, kann unter **Sicherheitskopie nur bis xx MB** eine Höchstgrenze für die Dateilänge der zu sichernden Dateien angegeben werden. Standardmäßig sind hier 5 MB eingetragen. Es werden also nur Dateien bis zu einer Länge von 5 MB gesichert.
- Ist die Funktion **About Box beim Start** aktiviert, so zeigt Unprotect bei jedem Start eine kleine Grafik mit Copyrighthinweisen.
- Mit der Funktion **Abfrage beim Verlassen**, können Sie erzwingen, daß Unprotect vor dem Beenden noch einmal sicherheitshalber nachfragt.
- **Standard EXE-Entpacker** ist für viele ältere Spiele u.U. eine wichtige Einstellung. Früher haben die Hersteller nämlich oftmals die EXE-Dateien der Spiele gepackt um etwas Platz zu sparen. Dies hat zur Folge, daß Unprotect beim Patchen eine bestimmte Bytefolge vielleicht nicht findet, da diese auch im gepackten Zustand vorliegt. In so einem Fall muß die EXE-Datei vor dem Patchen entpackt werden. Um diesen Vorgang zu automatisieren, kann man hier seinen bevorzugten EXE-Entpacker inkl. Pfad eingeben. Findet Unprotect dann beim Patchen eine Bytefolge nicht, so entpackt er automatisch die Datei und sucht erneut nach der Bytefolge.

  Bei neueren Spielen die einen DOS-Extender benutzen (z.B. DOS4GW.EXE) oder Windows Programme ist diese Option wirkungslos, da diese Spiele in der Regel nicht gepackt werden können.

- In das **Download Verzeichnis** werden alle Unprotect Updates und Bugfixes, die sie mit der Downloadoption des Unprotect Modul Installation Wizards aus dem Internet laden können, abgelegt.
- Installieren Sie z.B. alle Ihre Spiele unter E:\SPIELE, so können Sie dieses Verzeichnis als **Standard Patch Verzeichnis** eintragen. Beim Suchen nach der zu patchenden Spieledatei wird mit der Suche in diesem Verzeichnis begonnen.
- Unter **Sprache** können Sie festlegen ob Unprotect komplett in deutsch oder englisch erscheinen soll. Diese Einstellung bezieht sich nur auf das Hauptprogramm. Spielehilfen werden immer in allen verfügbaren Sprachen zu Auswahl angeboten!
- Unter **Hilfe** können Sie den Unprotect Haupt Wizard und den Tip des Tages, die Sie beide vom ersten Unprotect Start kennen, ein- bzw. ausschalten.

Spielehilfen Einstellungen

Abbildung 17: Spielehilfen Einstellungen

- In der ersten Listbox sind alle von Unprotect durch irgend welche Spielehilfen unterstützen **Systeme und Konsolen** zu finden. Wer außer einen PC noch eines der anderen Systeme besitzt, oder sich dafür interessiert, kann hier alle bevorzugten Systeme einschalten bzw. nicht benötigte System ausblenden.
- Mit der zweiten Listbox können die einzelnen **Spielehilfen** nach dem persönlich Geschmack ein- und ausgeschaltet werden. Wer sich z.B. nicht für Level interessiert schaltet diesen Typ einfach aus. Dadurch kann man sich auf die wichtigsten Spielehilfen konzentrieren und die Auswahlliste wird u.U. übersichtlicher.
- Die Schaltflächen **Löschen** und **Setzen** bieten eine komfortable Möglichkeit schnell alle Listboxeinträge an- oder abzuschalten.
- **Indizierte Spiele laden** erlaubt es die in Deutschland auf dem Index stehenden Spiele ein- oder auszublenden. In der Demo Version ist diese Option wirkungslos, da dort keinerlei Informationen zu indizierten Spielen enthalten sind.

Bildschirm Einstellungen

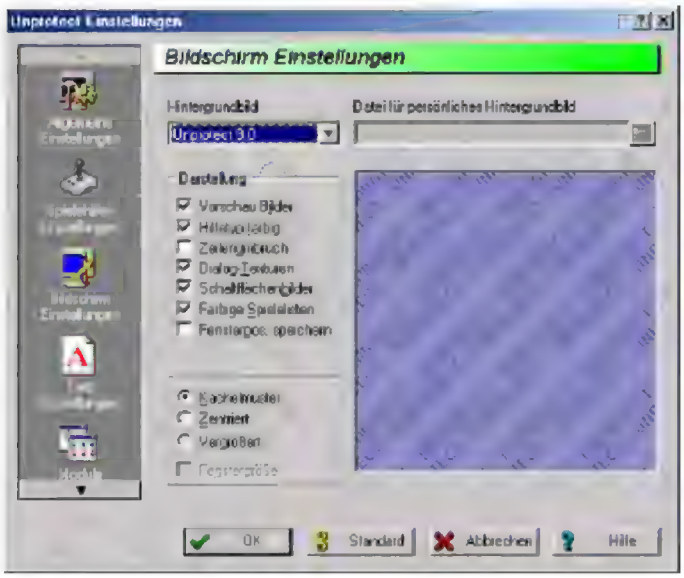


Abbildung 18: Bildschirm Einstellungen

- Unter **Hintergrundbild** kann man den Hintergrund gegen eine Auswahl vorgefertigter alternativ Hintergrundmuster austauschen. Dies funktioniert allerdings nur in der Vollversion, da dieses Extra in der Demo Version aus Platzgründen nicht implementiert ist.
- Wer möchte kann sich unter **Datei für persönliches Hintergrundbild** eine beliebige .BMP, .PCX oder .JPG Datei als Unprotect Hintergrundbild laden.
- **Vorschau Bilder** schaltet die kleinen Vorschaubildchen im Hauptdialog ein oder aus. Wen die Bilder nicht interessieren oder wenn diese auf einem langsamen CD Laufwerk nicht so schnell eingelesen werden können schaltet man sie hiermit einfach aus.
- Ist **Hilfetyp farbig** eingeschaltet, so werden die einzelnen Typen der verschiedenen Spielehilfen in den Unterlisten verschieden farblich gekennzeichnet.
- **Dialog Texturen** schaltet das Steinmuster der Unprotect Dialoge ein oder aus.
- **Schaltflächenbilder** schaltet die kleinen Bildchen auf den Knöpfen von Unprotect ein oder aus.
- Ist **Farbige Spielelisten** aktiviert, werden die Auswahllisten in Unprotect zur besseren Lesbarkeit abwechselnd in grau und weiß dargestellt.
- **Fensterposition speichern** merkt sich die Lage der wichtigsten Fenster in Unprotect und stellt diese bei einem erneuten Start wieder her.
- **Kachelmuster** / **zentriert** / **vergrößert** bezieht sich auf die Darstellung von Hintergrundbildern, die standardmäßig nicht den ganzen Bildschirm ausfüllen.

Text Einstellungen

Abbildung 19: Text Einstellungen

- In diesem Dialog können Sie ihre bevorzugten Farben und Schriftarten für den Text Editor und Textbetrachter festlegen. Außerdem läßt sich die farbliche Hervorhebung (**Syntax Hilighting**) bestimmter Textattribute einschalten. In der obersten Combobox können Sie auswählen ob sich die geänderten Eigenschaften auf alle Textarten in Unprotect beziehen soll oder nur auf bestimmte Textarten.
- Wenn Sie einen Onlinezugang besitzen, bietet es sich an die **Links im Textbetrachter** zu aktivieren. URL's, FTP- und eMail-Adressen können so direkt aktiviert werden.
- Wenn die Funktion **Seitenumbrüche im Textbetrachter anzeigen** aktiviert ist, wird durch eine rote Trennlinie auf dem Bildschirm angedeutet wo eine neue Seite beginnt.
- **Zeilenumbruch** bricht automatisch zu lange Zeilen auf dem Bildschirm (oder Drucker) um, damit beim Lesen eines breiten Textes nicht immer nach links und rechts gescrollt werden muß.

Module Einstellungen

Abbildung 20: Module Einstellungen

In diesem Einstellungen Dialog können Sie bis ins kleinste Detail festlegen wie und wo Unprotect beim Start nach neuen Modulen (*.UPM) bzw. Index Dateien (*.UPX) suchen soll.

Das Unprotect Verzeichnis sowie das Unprotect Data Verzeichnis werden automatisch immer nach Modulen durchsucht und brauchen hier nicht weiter berücksichtigt werden.

Wenn Sie auf Ihrer Festplatte aber sonstwo verstreut Unprotect Module archiviert haben und diese (z.B. aus Gründen der Übersicht) nicht alle in das Unprotect Verzeichnis kopieren möchten, so können Sie hier weitere Pfade angeben, die Unprotect ebenfalls durchsuchen soll.

Wenn Sie z.B. neue Module im Ordner E:\Download\Neue Module\ besitzen, wählen Sie einfach unter **Laufwerk** E: aus und unter **Verzeichnis** \Download\Neue Module. Jetzt können Sie durch einen Druck auf die Schaltfläche **Test** sichergehen, daß sich in dem Verzeichnis auch Unprotect Module befinden und das Verzeichnis dann mittels **Einfügen** in die Liste aufnehmen und später vielleicht wieder durch **Löschen** aus der Liste entfernen.

Außerdem durchsucht Unprotect beim Starten standardmäßig alle CD-ROM Laufwerke (**CD-ROM durchsuchen**) nach Unprotect CDs mit Modulen. Wem das zu lange dauert, da z.B. ein CD-ROM Wechsler bzw. viele CD-ROM Laufwerke im System vorhanden sind, kann bestimmte Laufwerke gezielt von der Durchsuchung ausnehmen. Das ist sinnvoll, wenn die Unprotect CDs z.B. generell nur in ein bestimmtes CD-ROM eingelegt werden oder gar alle Dateien auf Festplatte kopiert sind, so daß der CD-ROM Check überflüssig ist.

Drucker Einstellungen

Abbildung 21: Drucker Einstellungen

- Wenn **Seitenzahlen drucken** aktiviert ist, werden auf jeder gedruckten Seite Seitenzahlen ausgegeben.
- Bei aktiviertem **Textrahmen/Bildrahmen drucken** wird ein Rahmen um den ausgedruckten Text bzw. der Grafik plaziert.
- Die Option **Titel drucken** druckt den Spiele- bzw. Dateinamen oberhalb des eigentlichen Textes bzw. der Grafik.
- **Drucker einrichten** und **Seite einrichten** rufen die bekannten Windows Einstellungsdialoge zum Einstellen des Druckers auf.

Persönliche Einstellungen

Abbildung 22: Persönliche Einstellungen

Unter **Persönliche Einstellungen** können Sie Ihre Adresse angeben. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie z.B. regelmäßig Updates bestellen oder uns eMails schicken. Dann wird Ihre Adresse in den Bestell- bzw. eMail Dialog übernommen und muß nicht jedesmal erneut eingetippt werden.

Selbstverständlich werden Ihre Daten nicht anderweitig weiterverarbeitet. Die Adresse wird nur für das Bestell-/eMail Modul benutzt. Sie ist außerdem auf Ihrer Festplatte in im Unprotect Verzeichnis in der Datei UNPWIN.INI gespeichert, welche auch jederzeit gelöscht werden kann. Die Datei wird dann mit den Standardwerten neu erstellt.

Die Daten werden sonst nirgends gespeichert. Unprotect nimmt auch keinerlei Änderungen an den Registry vor.

Anwendung der Spielehilfen

Sobald Sie sich ein Spiel aus dem Hauptfenster ausgesucht haben und auf den *Start* Knopf oder *Enter* drücken, erscheint ein neues Fenster mit einer Unterliste. Dort sind alle Spielehilfen zu dem entsprechenden Spiel aufgelistet:

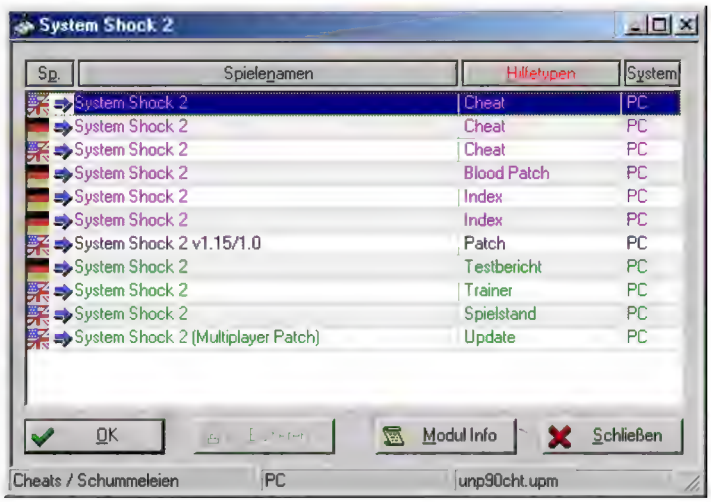


Abbildung 23: Unterliste

Hinter den einzelnen Spielen steht der Typ der Spielehilfe, der unter der Listbox in der Statuszeile auch etwas ausführlicher erwähnt wird. Soweit bekannt, steht im rechten Teil der Statuszeile noch das Rechnersystem, Medium und Betriebssystem für die entsprechende Spielehilfe.

Der Knopf *Modul Info* zeigt einige Informationen über das Modul, in dem die aktuell angewählte Spielehilfe enthalten ist. Sofern es sich dabei nicht um ein geschütztes Modul handelt, können Sie die Spielehilfe durch Druck auf *Editieren* direkt manipulieren. Es wird der eingebaute Modul Editor geöffnet und sofort zu dieser Spielehilfe hingesprungen.

Bedeutung der Flaggen

Zur besseren Unterscheidung sind die einzelnen Titel noch mit einem kleinen Fähnchen der entsprechenden Landessprache gekennzeichnet. Die Flagge muß allerdings je nach Typ der Spielehilfe anders interpretiert werden.

Normalerweise bedeutet z.B. eine deutsche Fahne natürlich, daß die entsprechende Spielehilfe in deutsch ist. Dies gilt z.B. bei allen **textbasierten Hilfen**, sowie den Beschreibungstexten zu den **dateibasierten Typen**, etwa Trainer, Karten, Editoren, usw.

Bei **Patches** und **Updates** beschreibt die Flagge dagegen die Version des Spieles. Hier bedeutet etwa eine französische Flagge, daß der Patch oder das Update für die französische Version freigegeben ist, auch wenn der Beschreibungstext u.U. in einer anderen Sprache vorliegt.

Ein Druck auf *Enter* oder den *Ok* Knopf startet die entsprechende Spielehilfe, wobei sich die dann folgende Bedienung natürlich von Typ zu Typ unterscheiden kann. Das sieht im einzelnen so aus:

Patches

Zu Beginn müssen Sie Unprotect das Verzeichnis mitteilen, in dem das Spiel installiert ist. Dazu können Sie den Pfad direkt eingeben, oder sich mit Hilfe des eingeblendeten Verzeichnisdialoges durch die Verzeichnisstruktur Ihrer Festplatte(n) bewegen.

Falls Sie unter *Allgemeines* im *Optionsmenü* die Funktion Festplatte durchsuchen aktiviert haben, versucht Unprotect erst mal das Verzeichnis selbständig zu lokalisieren. Dies ist allerdings nicht immer vorgesehen, so daß Sie evtl. auch bei eingeschalteter Funktion den Pfad manuell angeben müssen.

Leider können wir bei der Vielzahl der Versionen, die es teilweise von einem Spiel gibt (deutsch, englisch, v1.0, v1.1, usw.), nicht immer garantieren, daß der entsprechende Patch fehlerfrei funktioniert. In einigen Fällen kann man aber trotzdem zum Ziel kommen. Dazu ist es erst mal nützlich zu wissen, daß Unprotect eigentlich nur drei verschiedene Arten kennt, ein Spiel zu patchen:

1) **Direkte Änderung einer bestimmten Adresse:**
   Hier wird der Wert einer bestimmen Adresse geändert. Unabhängig, von dem Wert, der an dieser Stelle steht. Diese Art des Patchens funktioniert in der Regel nur mit der Version des Programms, für die der Patch entworfen worden ist. Besitzen Sie eine andere Version des Programms, kann u.U. ein völlig falscher Wert geändert werden. Dies kann dazu führen, daß die gewünschte Wirkung nicht erzielt wird und das Programm sogar evtl. abstürzen kann. In so einem Fall können Sie nur noch auf die Wiederherstellungsfunktion von Unprotect zurückgreifen und das Spiel in seinen Originalzustand zurücksetzen. Hierzu muß natürlich die Sicherungsfunktion von Unprotect eingeschaltet sein. Andernfalls hilft leider nur noch eine Neuinstallation des Programms von seinem Originaldatenträger!
   Eine alternative Fehlerursache könnte allerdings noch sein, daß das Spiel mit einem EXE Packer komprimiert worden ist. Diese Methode wurde eine Zeit lang gerne bei DOS Spielen angewendet um noch etwas Festplattenspeicher zu sparen. In so einem Fall sollte versucht werden, das Spiel zu entpacken (normalerweise das Hauptprogramm) und dann den Patch wiederholen. Wenn Sie unter *Allgemeine Optionen* einen Entpacker angegeben haben, so ruft Unprotect diesen im Laufe des Patchvorgangs automatisch auf. Sollte dies aber aus irgendeinem Grund fehlschlagen, so können Sie dies natürlich auch von der Kommandozeile aus selber tun und den Patch wiederholen. Besitzen Sie selber keinen Entpacker, so finden Sie eine Auswahl im Tools Verzeichnis auf der 1. Unprotect CD.

   HINWEIS: Windows Programme und 32Bit DOS Programme, z.B. Spiele die den DOS Extender DOS4GW benötigen, können normalerweise nicht mit gepackt werden. Es ist in der Regel überflüssig zu versuchen, solche Programme zu entpacken!

   Da diese Art des Patchens fest an eine bestimmte Version des Spiels gebunden ist, wird in Unprotect eher die folgende Methode bevorzugt verwendet.

2) **Gezielte Suche nach bestimmten Werten und durch andere Werte ersetzen:**

Diese Methode hat den Vorteil, daß nach einer bestimmten Bytefolge gesucht wird und dadurch auch noch andere Versionen des Programms gepatcht werden können, in denen sich die Bytefolge nur um einige Stellen im Programm verschoben hat. Wird die Bytefolge nicht gefunden, sollte erst mal wieder geprüft werden, ob die zu patchende Datei mit einem EXE Packer komprimiert worden ist. Wenn nicht gibt es nur noch eine Möglichkeit für experimentierfreudige Spieler:
Nach dem Patchen zeigt Unprotect in einer Dialog Box ein Protokoll des Patchvorgangs an. Dort steht u.A. die Bytefolge (in hexadezimal) nach der gesucht wird, z.B. 75 3E E8 EF. Da diese Folge offensichtlich nicht vorkommt, kann man dann „per Hand" (mit dem eingebauten Hex-Editor) versuchen nach ähnlichen Werten zu suchen. Vielleicht nur nach den ersten drei Bytes. Wenn man Glück hat, werden zumindest diese Bytes gefunden und es handelt sich um die gewünschte Stelle. Es kann natürlich auch vorkommen, daß diese Bytes dann öfter auftauchen. Dann hilft nur die Stelen nacheinander durchzuprobieren.
Dies ist natürlich keine Garantie für einen neuen Patch, aber auf jeden Fall einen Versuch wert! Findet man auf diese Weise doch noch einen Patch, so kann man ihn anschließend auch einfach mit dem eingebauten Patch Editor in Unprotect integrieren, oder direkt zu den Autoren schicken.

3) **Eine Datei kopieren:**
Hierbei wird eine Datei des Spiels durch eine manipulierte Version ersetzt, oder z.B. ein alternatives Startprogramm für das Spiel in das Spieleverzeichnis kopiert. Diese Methode funktioniert evtl. auch mit anderen Versionen des Spiels. Wenn nicht, besteht aber leider in der Regel auch keine Möglichkeit das Spiel dennoch zum Laufen zu bringen.
Außerdem werden oftmals kleine Patch Programm in das entsprechende Spieleverzeichnis kopiert. Diese müssen in der Regel nur einmal ausgeführt werden und ändern dann ein paar Bytes, so daß die gewünschte Aktion in Kraft tritt. In so einem Fall fragt Unprotect nach, ob diese Dateien automatisch gestartet werden sollen. Dann braucht sich der Benutzer darum nicht mehr zu kümmern.
Bei Windows Spielen kann es außerdem vorkommen, daß eine .REG Datei in das Spieleverzeichnis kopiert wird. Diese muß dann durch einen Doppelklick im Explorer in die eigene Registry übernommen werden damit der Patch funktioniert. Auch diesen Vorgang nimmt Ihnen Unprotect auf Wunsch ab.

Hinweis: Bei einigen wenigen Spielen müssen Sie diese .REG Dateien mit dem Unprotect Text Editor bearbeitet und z.B. einen Pfad in der .REG Datei (sind normale Textdateien) anpassen bevor Sie sie in die Registry importieren. In so einem Fall werden Sie aber in dem Hinweis Text zu dem entsprechenden Patch darauf aufmerksam gemacht.

Textbasierte Spielehilfen

Alle textbasierten Spielehilfen, zu denen z.B. die Cheats oder Lösungen zählen, können in Unprotect komfortabel betrachtet, ausgedruckt, oder zur Weiterverarbeitung in andere Programme (für den privaten Gebrauch) exportiert werden. Dazu wird ein Text Betrachter aufgerufen, der auch an anderen Stellen in Unprotect zum Einsatz kommt:

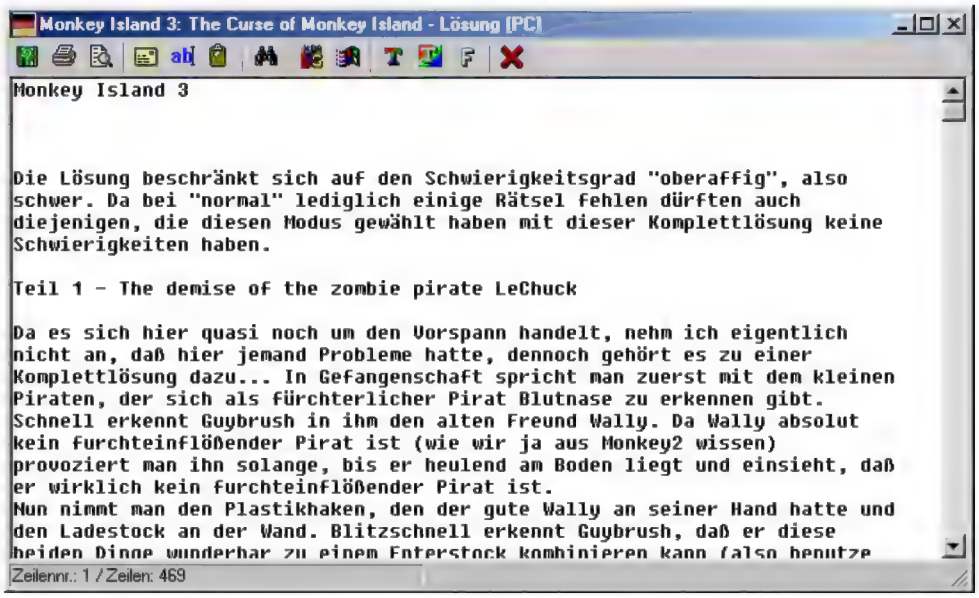


Abbildung 24: Text Betrachter

In der Windows Version können im Text Betrachter bzw. Editor zahlreiche Funktionen über die Knöpfe in der Werkzeugleiste bzw. durch einen Druck auf die rechte Maustaste aktiviert werden. Wenn Sie mit der Maus über diese Knöpfe fahren, erhalten sie eine Kurzbeschreibung der Funktionen. Diese sind im einzelnen:

- Text speichern/exportieren (als DOS Text, Windows Text, HTML Datei oder EXE Datei)
- Text drucken
- Druckervorschau
- Text als eMail versenden
- Text editieren
- Text in die Zwischenablage kopieren
- Zeichenfolge suchen
- OEM -> ANSI wandeln (DOS Zeichensatz nach Windows Zeichensatz, sinnvoll wenn z.B. die Umlaute nicht richtig dargestellt werden)
- ANSI -> OEM wandeln. (Windows Zeichensatz nach DOS Zeichensatz wandeln)
- Textfarbe ändern
- Hintergrundfarbe ändern
- Schriftart ändern

Durch Druck auf die rechte Maustaste innerhalb des Text Fensters, wird folgendes Menü aufgerufen, das o.g. Funktionen wiederspiegelt:

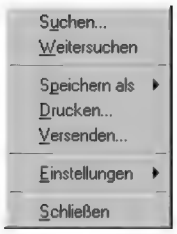


Abbildung 25: Text Betrachter - System Menü

Dateibasierte Spielehilfen

Bei den dateibasierten Spielehilfen, wie z.B. Trainer oder Editoren, zeigt Unprotect erst eine kurze Beschreibung im o.g. Text Betrachter an (falls vorhanden) und kopiert anschließend auf Wunsch des Anwenders eine oder mehrere Dateien in das Spieleverzeichnis. In der Regel ist den Spielehilfen auch noch eine Info Textdatei mit weiteren Hinweisen zur Bedienung beigelegt.

Falls z.B. der zu kopierende Trainer nur aus einer Datei besteht, so wird nur nach einem Zielverzeichnis kopiert, in das die Datei dann abgelegt wird. Andernfalls wird vorher ein Archiv Dialog aufgerufen. Hier werden alle zur aktuellen Spielehilfe gehörenden Dateien angezeigt. Der Anwender kann nun ein Zielverzeichnis bestimmen, indem dann alle bzw. eine Auswahl von Dateien kopiert werden können. Dazu kann der Pfad manuell in der unteren Eingabezeile eingegeben werden, oder aber durch Drücken des *Verzeichnis* Knopfes ausgewählt werden.

Jetzt ist es möglich alle Dateien mit Hilfe des *Entpacken* Knopfes in das entsprechende Verzeichnis zu entpacken, oder durch Drücken des *Exportieren* Knopfes als eine .ZIP Datei zu exportieren (dann aber nur mit allen Dateien). Die aktuell markierte Datei läßt sich auch direkt durch drücken des *Anzeigen* Knopfes betrachten. Dabei wird versucht die Datei mit einem sinnvollen Programm zu starten, etwa HTML Dateien im Browser oder binäre Dateien im Hex-Editor.

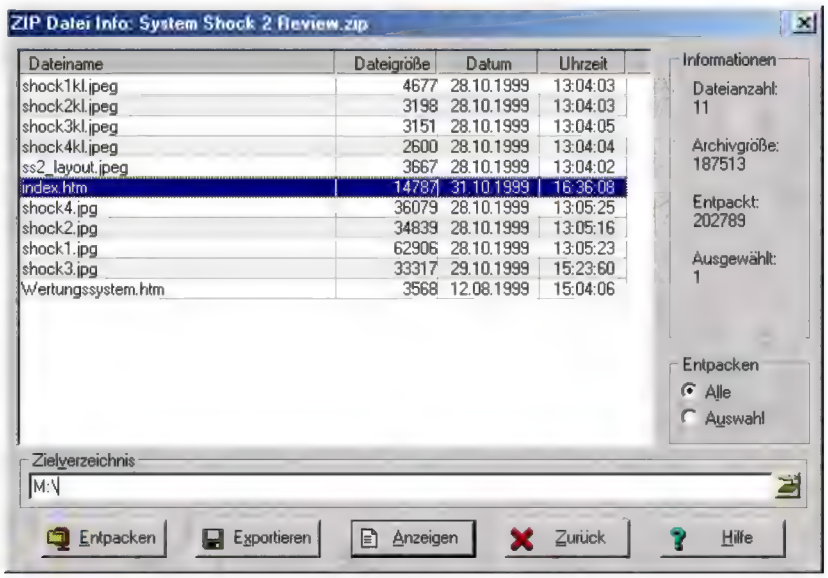


Abbildung 26: Archiv Dialog

Updates

Leider gibt es keine allgemeingültigen Installationshinweise für die Updates. Unprotect behandelt sie ähnlich, wie andere dateibasierte Spielehilfen. Falls der Hersteller eine Installationsanleitung oder sogar ein Updateinstallationsprogramm beigefügt hat, wird dieses von Unprotect aus angezeigt bzw. aufgerufen. Andernfalls können die Updatedateien mit Hilfe des Archiv Dialoges in das Spiele Verzeichnis entpackt oder exportiert werden.

Wenn die Updates ein eigenes Installationsprogramm mitbringen, so empfiehlt es sich die Updatedateien erst mal in ein eigenes Verzeichnis zu entpacken und von dort aus zu installieren.

Liegt keine genauere Beschreibung bei, müssen zur Installation des Updates oftmals nur alle Dateien in das entsprechende Spieleverzeichnis kopiert werden.

Viele (ältere DOS) Updates bestehen nur aus den Dateien PATCH.EXE und PATCH.RTP. Diese müssen ebenfalls in das Spieleverzeichnis kopiert werden. Die Installation erfolgt dann mit dem Befehl:

```
PATCH PATCH.RTP.
```

Anschließend können diese beiden Dateien gelöscht werden.

Level

Die Level sind alle in gepackter Form in Unprotect integriert, um möglichst viele Daten auf den CDs unterzubringen. Ähnlich, wie andere dateibasierte Spielehilfen, können die entsprechenden Levelarchive mit dem Archiv Dialog komfortabel in die gewünschten Verzeichnisse kopiert oder entpackt werden.

Die eigentliche Installation der Level ist leider von Spiel zu Spiel unterschiedlich. In der Regel enthalten die Level kurze Beschreibungstexte, in denen der Aufbau des Levels und die Installation erläutert wird. Wenn nicht, schauen Sie bitte in Ihrem Handbuch des Spiels nach, ob Sie dort Informationen zum Einbinden neuer Level finden.

Zum Zeitpunkt, als dies Handbuch geschrieben wurde, befanden sich etwa 4.000 Level/Addons für u.A. diese Spiele in Unprotect:

- Abuse
- Apache Longbow 2
- Armored Fist
- Civilization 2
- Civil War
- Creatures
- Dark Forces
- Descent
- Descent 2
- Die Siedler 2
- Duke Nukem 3D
- European Air War
- Falcon 4.0
- Flight Simulator 2000
- Flight Unlimited 2
- Grand Prix 2
- Grand Prix Legends
- Heretic
- Heroes of Might & Magic
- Heroes of Might & Magic 2
- Heroes of Might & Magic 2: Expansion Pack
- Hexen
- Hunter Hunted
- Interstate 76
- Jagged Alliance
- Jane's Combat Simulations: F-15
- Jetfighter 3

- Links LS
- Lode Runner
- Micro Machines 2
- Midtown Madness
- MS Combat Flight Simulator
- Need for Speed
- Need for Speed 3
- Need for Speed 4
- NHL Hockey '96
- Panzer General 2
- POD
- Quake
- Rise of the Triad
- Roller Coaster Tycoon
- Silent Hunter
- Sim City 2000
- Steel Panthers 2
- Stunts
- TOCA 2
- Top Gun: Fire at Will!
- Total Annihilation
- War Wind
- Warcraft 2
- Warlords 2
- Wing Commander Academy
- Worms
- Worms 2
- Worms Reinforcements

Für einige Spiele haben wir hier eine kurze Beschreibung der Vorgehensweise:

Need for Speed:

Sofern noch nicht geschehen, installieren Sie das Spiel „Need for Speed" von der Original-CD und wählen Sie den Punkt „Benutzerdefinierte Installation" an und wählen alles aus (Wichtig!).

Jetzt können Sie den gewünschten Kurs aus Unprotect in das Unterverzeichnis NFS\SIMDATA\MISC auf Ihre Festplatte kopieren. Jeder Kurs (*.tri) gehört zu einem Ort. TR1 ist Rusty Springs, TR3 ist Vertigo Ridge, Die Tracks (AL*.tri) gehören zum Gebirge und die Tracks (CY*.TRI) gehören zur Stadt.

Leider werden bei dieser Aktion die entsprechenden Original-Kurse überschrieben, so daß sich evtl. eine vorherige Sicherung lohnt. Notfalls können Sie die Strecken auch wieder von der CD kopieren.

War Wind:

Die neuen Level können in das WARWIND\DATA\NETWORK Verzeichnis kopiert werden. Im Spiel braucht man dann nur „Custom scenario/single player“ auszuwählen.

Karten & Grafiken

Beschreibungen zu den Karten oder Grafiken werden mit dem weiter oben erläuterten Text Betrachter angezeigt. Anschließend kann die gewünschte Karte aus einer Auswahl-Box durch Anklicken der Vorschaubilder ausgewählt und angezeigt werden:

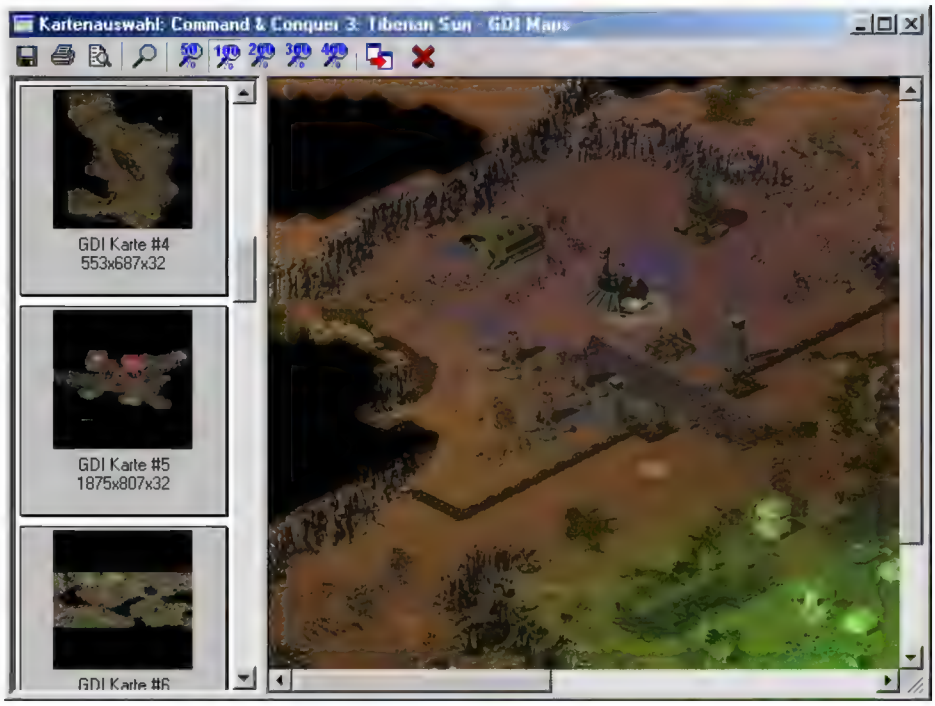


Abbildung 27: Karten Betrachter

Wenn die Karte angezeigt wird, können mit Hilfe des System-Menüs (rechte Maustaste) bzw. der Werkzeugleiste noch einige Sonderfunktionen aktiviert werden, z.B: Bild drucken:

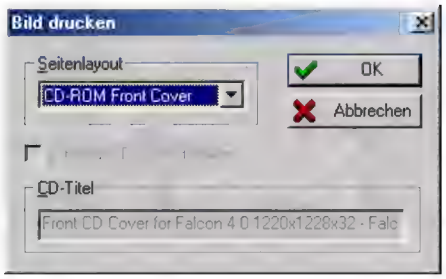


Abbildung 28: Karten Betrachter – Drucken

Hier läßt sich die Größe der Druckausgabe unter **Seitenlayout** beeinflussen. So können Bilder etwa genau in der Größe eines CD Covers oder einer CD Inlaycard gedruckt werden. Bei Inlaycards (Rückseite einer CD Hülle) kann alternativ noch ein Titel angegeben werden, der dann auf die Seitenlaschen gedruckt wird.

Die Funktion „**Speichern als**" erlaubt es, die Karte unter einem beliebigen Namen als .PCX, .BMP oder .JPG Datei (je nach Bild) zu speichern.

Spielstand Editoren

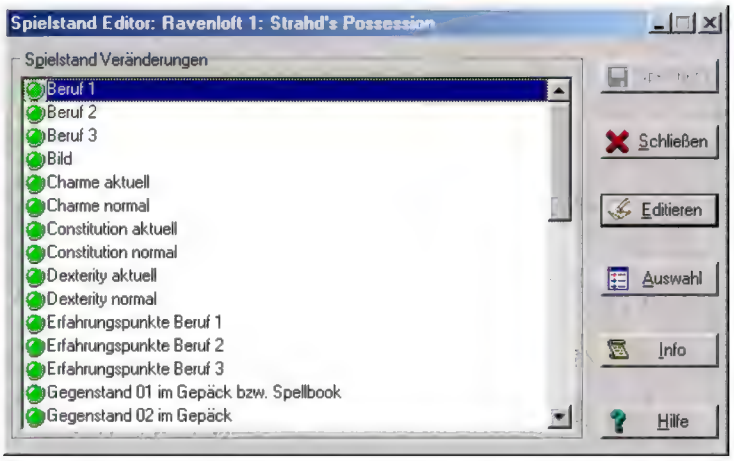


Abbildung 29: Spielstand Editor

Der Funktionsumfang der Spielstand Editoren unterscheidet sich von Spiel zu Spiel, die Bedienung ist aber in allen Fällen ähnlich. In der Liste der **Spielstand Veränderungen** können Sie sich das zu ändernde Attribut auswählen, z.B. mehr Energie, andere Gegenstände, usw.

Je nach Editor sind entweder bestimmte Eigenschaften nur aktivierbar oder es lassen sich gezielte Änderungen durch Eingabe eigener Werte vornehmen. Über den Knopf *Editieren* gelangen Sie in einen weiteren Dialog, in dem sich die ausgewählte Eigenschaft der Liste verändern läßt. Alle vorgenommenen Veränderungen werden durch einen roten Pfeil gekennzeichnet. Der Originalzustand ist blau. Tatsächlich auf Festplatte geschrieben werden die Änderungen aber erst durch drücken von *Speichern*.

Unter Umständen gibt es zu dem entsprechenden Spielstand Editor noch einen kurzen Info Text, der durch drücken von *Info* sichtbar wird.

Falls ein Spielstand intern mehrere „Unterspielstände“ besitzt, können diese durch *Auswahl* selektiert werden.

Kapitel 4 - Der Hex-Editor

Überblick

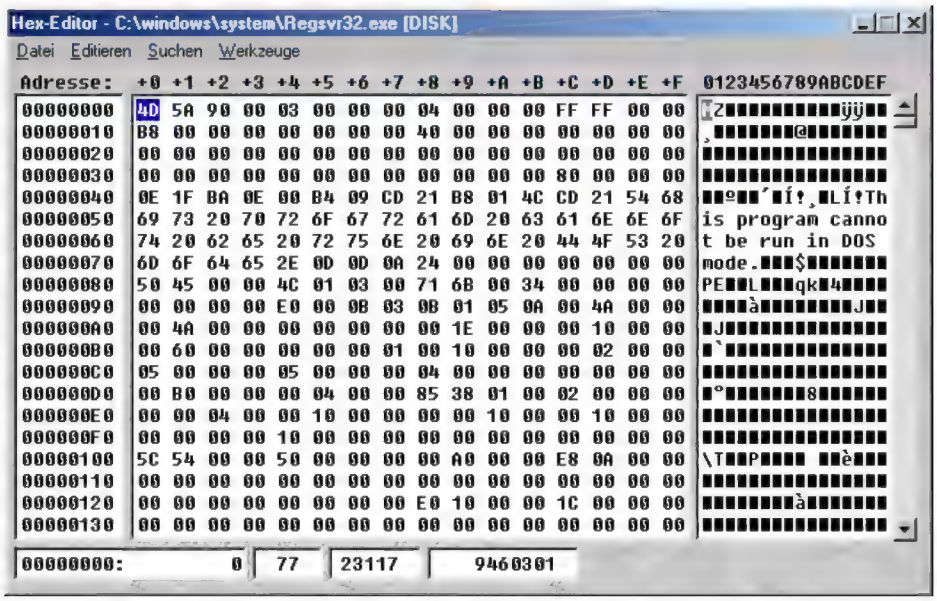


Abbildung 30: Hex-Editor

Der Hex-Editor ist ein mächtiges Tool um z.B. Dateien zu verändern oder um neue Cheats zu entwickeln. Die Bedienung ist durch eine übersichtliche Menüstruktur einfach gehalten.

Er bietet sich dafür an, um die in Unprotect integrierten HEX Cheats direkt auszuprobieren.

Sie können den Hex-Editor mit *F6* oder durch den entsprechenden Menüpunkt unter *Tools* starten. Wird beim Start von Unprotect ein Dateiname als Parameter angegeben, öffnet Unprotect den Hex-Editor automatisch mit dieser Datei!

Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Sie ändern wollen, oder nur mal ein bißchen mit diesem Werkzeug „rumspielen“ wollen, denken Sie bitte daran, vor dem Ändern eine Sicherheitskopie der Datei anzulegen, die Sie im Notfall wieder verwenden können!

Grundlagen

Zahlensysteme

Damit Sie mit dem Unprotect Hex-Editor erfolgreich Ihre Spielstände manipulieren können, sollten zumindest einige Grundkentnisse über die verschiedenen Zahlensystem bekannt sein. Die meisten Menschen sind mit dem Dezimalsystem vertraut, im Gegensatz zu den Computern. Sie verstehen im Prinzip nur die zwei Werte: Signal liegt an oder Signal liegt nicht an. Das verwendete Zahlensystem ist das Binärsystem und besteht aus 0'en und 1'en. Hört sich etwas kompliziert an, aber nach ein paar Spielstand Modifikationen, dürfte es keine Probleme mehr mit den verschiedenen Zahlensystemen geben.

Bytes, Words, Double Words

Für den Computer ist ein Bit die Basiseinheit. Ein Bit kann den Wert 0 oder 1 annehmen. Mehrere Bits können zusammen weitere Informationen speichern. Eine Gruppe von 8 Bits ist z.B. als ein Byte bekannt und kann 256 verschiedene Bitkombinationen repräsentieren. Natürlich können auch wieder 2 Bytes kombiniert werden (16 Bits) und somit bereits 65.536 verschiedene Bitkombinationen dargestellt werden. Ein Gruppe aus 2 Byte bzw. 16 Bit bezeichnet man als ein Wort (engl.: Word). Schließlich werden oftmals 4 Byte Gruppen, die sog. Doppelwörter (engl. Double Word) benutzt.

Vorzeichenbehaftete und vorzeichenlose Zahlen

Bis jetzt sind wir von positiven Zahlen ausgegangen, aber hin und wieder benötigen Programmierer natürlich auch negative Zahlen. Um eine Zahl als negativ zu markieren, wird das linkeste Bit eines Bytes (das höchste Bit) benutzt. Ist es auf 1 gesetzt, haben wir eine negative Zahl, eine 0 bedeutet dagegen eine positive Zahl. Leider verliert man hier natürlich ein Bit zur Darstellung der Zahl, so daß statt 255 nun 127 der größte Wert ist, der mit einem Byte dargestellt werden kann. 127 ist der maximale Wert, der mit 7 Bits erzeugt werden kann. Der Wertebereich läuft also von –128..127.

Typ	Bereich	Format
SHORT	-128..127	Vorzeichenbehaftet: 8-bit
INTEGER	-32768..32767	Vorzeichenbehaftet: 16-bit
LONG	-2147483648..2147483647	Vorzeichenbehaftet: 32-bit
BYTE	0..255	Vorzeichenlos: 8-bit
WORD	0..65535	Vorzeichenlos: 16-bit
DWORD	0..4294967295	Vorzeichenlos: 32-bit

Basis Umrechnung

Wir benutzen normalerweise 10 Ziffern um Zahlen darzustellen. Eine Stelle kann also 10 mögliche Zustände annehmen (0..9), zwei 100 (00.99), usw. Daraus läßt sich eine Regel ableiten: Jede zusätliche Stelle gibt uns 10^x Möglichkeiten. Die Zahl 10 (beim Computer ist es 2) heißt Basis.

Ein System zur Basis 2 nennt man Binärsystem, während die Basis 10 z.B. das Dezimalsystem ausmacht. Das System zur Basis 16 nennt man Hexadezimalsystem. Darauf gehen wir gleich noch weiter ein.

Beispiel:

Die Zahl 1999 können wir im Dezimalsystem folgendermaßen darstellen:

1 * 1000 + 9 * 100 + 9 * 10 + 9 * 1.

Da alle Multiplikatoren eine 10'er Potenz enthalten, können wir auch folgende Schreibweise verwenden:

1* 10^3 + 9*10^2 + 9*10^1 + 9*10^0.

Jede Stelle wird mit einer Potenz zur Basis multipliziert, beginnend bei 0 für die rechteste Stelle.

Gehen wir noch einmal zurück zum Binärsystem: Hier multiplizieren wir jede Stelle mit einer Potenz zur Basis 2. Die Binärdarstellung von 1999 ist 11111001111.

11111001111 = 1*2^9 + 1*2^8 + 1*2^7 + 1*2^6 + 0*2^5 + 0 *2^4+ 1*2^3 + 1*2^2 + 1*2^1 + 1*2^0

Jetzt wird es Zeit auf das Hexadezimalsystem einzugehen. Gerade wenn man größere Zahlen darstellen möchte, werden diese im Binärsystem sehr lang. 1,000,000 (dezimal) ist z.B. 11110100001001000000 im Binärsystem. Es ist ziemlich aufwendig solche langen Ketten von 0'en und 1'en zu manipulieren. Es ist aber offensichtlich, daß mit zunehmender Größe der Basis die Länge der Zahlendarstellung schrumpft. Im Hexadezimalsystem benutzen wir die Basis 16. Es gibt 16 Ziffern: 0..9 und dann A..F (10,11,12,13,14,15). Unsere Nummer in hexadezimal ist: F4240.

F4240h = 15*16^4 + 4*16^3 + 2*16^2 + 4*16^1 + 0*16^0 = 15*65536 + 4*4096 + 2*256 + 4*16 + 0*1 = 1,000,000

Statt 20 Stellen im Binärsystem, brauchen wir nur 5 im Hexadezimalsystem!

Aber keine Angst, diese Umrechnungen können natürlich alle mit den Werkzeugen des Hex-Editors automatisch vorgenommen werden.

Bedienung

In diesem Kapitel werden alle Funktionen des Hex-Editors kurz vorgestellt und die Benutzerführung erklärt.

Datei Menü

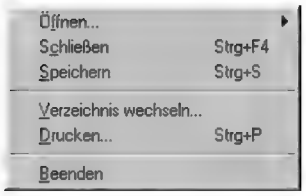


Abbildung 31: Hex-Editor - Datei Menü

- **Öffnen**: Durch diesen Menüpunkt wird eine neue Datei in den Hex-Editor geladen. Falls eine Datei geöffnet ist, so wird diese vorher gespeichert. Sie haben die Wahl zwischen folgenden drei Möglichkeiten:
  - **Datei auf Festplatte editieren** lädt immer nur einen Teil der Datei, der gerade bearbeitet wird, in den Speicher. Diese Methode ist besonders schnell und eignet sich so für lange Dateien.
  - Bei **Datei in Speicher laden** wird die komplette zu editierende Datei in den Hauptspeicher geladen. Dies stellt besonders bei kürzeren Dateien kein Problem dar und es muß während der Bearbeitung nicht mehr nachgeladen werden. Außerdem stehen geringfügig mehr Funktionen im Hex-Editor zur Verfügung.
  - **Prozeß editieren** öffnet ein bereits im Speicher befindliches Programm. Sie können aus einer Prozeß Liste alle momentan gestarteten Programme/Prozesse einsehen und einen davon zur Bearbeitung anwählen. Evtl. können nur bestimmte Bereiche eines Prozesses editiert werden. Das ist normal und hängt mit den Speicherschutzmechanismen von Windows zusammen.
- **Schließen**: Durch diesen Menüpunkt wird eine bereits geöffnete Datei geschlossen.
- **Speichern**: Die momentan geöffnete Datei wird gespeichert.
- **Verzeichnis wechseln**: Der Verzeichniswechseln Dialog erscheint. Man kann in ein anderes Verzeichnis wechseln, um z.B. schneller auf die im Verzeichnis liegenden Dateien zugreifen zu können.
- **Drucken**: Die aktuell angezeigte Seite wird ausgedruckt.
- **Beenden**: Der Hex-Editor wird geschlossen.

Suchen

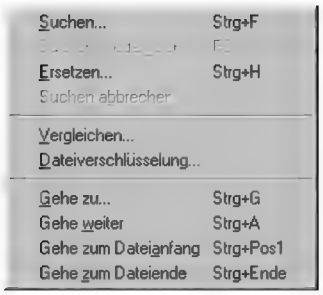


Abbildung 32: Hex-Editor - Suchen Menü

- **Suchen**: Öffnet einen Dialog der eine Vielzahl von Optionen zum Suchen enthält.
- **Suchen wiederholen**: Unter Beibehaltung der aktuellen Such Einstellungen wird die Suche wiederholt.
- **Ersetzen**: Es erscheint ein Dialog, in dem Einstellungen zum Suchen und Ersetzen vorgenommen werden können.
- **Vergleichen**: Es wird ein Dialog geöffnet, in dem man die unterschiedlichen Vergleichsmethoden auswählen kann. Die einzelnen Optionen werden ausführlich auf Seite 73 erklärt.
- **Dateiverschlüsselung**: Hinter diesem Menüpunkt verbirgt sich ein Dialog, mit dem eine Datei verschlüsselt oder entschlüsselt werden kann. Nähere Informationen erhalten Sie auf Seite 75.
- **Gehe zu**: Ein Dialog erscheint, in dem eine Adresse in dezimaler oder hexadezimaler Schreibweise eingegeben werden kann. Der Cursor springt dann automatisch zu dieser Adresse.
- **Gehe weiter**: Die eingegebene Adresse wird auf die aktuelle Adresse addiert und der Cursor springt dann zu der neuen Adresse.
- **Gehe zum Dateianfang** positioniert den Cursor an den Anfang der Datei bzw. des Prozesses.
- **Gehe zum Dateiende** positioniert den Cursor an das Ende der Datei bzw. des Prozesses.

Werkzeuge

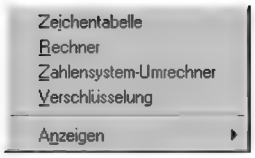


Abbildung 33: Hex-Editor - Werkzeuge Menü

Zeichentabelle

- **Zeichentabelle**: Ein Tabelle erscheint, in der der gesamte Zeichensatz dargestellt wird. Einzelne Zeichen können auch direkt in den Hex-Editor übernommen werden.

Abbildung 34: Hex-Editor - Zeichentabelle

Rechner

- **Rechner**: Der Windows Taschenrechner wird aufgerufen.

Abbildung 35: Hex-Editor –Taschenrechner

Zahlensystem-Umrechner

Mit dem **Zahlensystem-Umrechner** können Sie Zahlen von einem Zahlensystem (z.B. binär) in ein anderes (etwa hexadezimal) umrechnen lassen.

Verschlüsseln

- **Verschlüsseln**: Es wird ein Dialog geöffnet, in dem angegeben werden kann, wie ein Byte zu verschlüsseln ist.

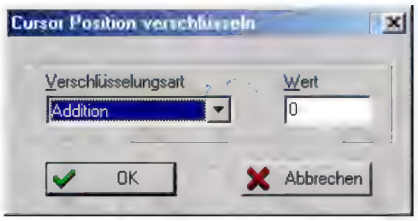


Abbildung 36: Hex-Editor - Cursor Position verschlüsseln

Es gibt folgende Verschlüsselungsmöglichkeiten:

- **Addition**: Es wird der in der Eingabezeile **Wert** angegebene Wert auf dem Wert auf dem der Cursor steht addiert.
- **Subtraktion**: Es wird der in der Eingabezeile **Wert** angegebene Wert von dem Wert auf dem der Cursor steht subtrahiert.
- **Links schieben**: Es wird der Wert auf dem Cursor steht um die angegebenen Bits nach links verschoben.
- **Rechts schieben**: Es wird der Wert auf dem Cursor steht um die angegebenen Bits nach rechts verschoben.
- **Exklusiv Oder**: Durch Exklusiv Oder können bestimmte Bits eines Wertes invertiert werden.

Beispiel:

	Dezimal	Binär
Wert Cursor	128	10000000
Wert	129	10000001
Ergebnis	1	00000001

Anzeigen

- Anzeigen:

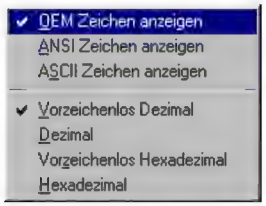


Abbildung 37: Hex-Editor - Anzeigen Menü

- **OEM Zeichen anzeigen**: Es werden alle Zeichen im Bereich von 0 bis 255 im OEM (DOS) Zeichensatz dargestellt (8-Bit).
- **ANSI Zeichen anzeigen**: Es werden alle Zeichen im Bereich von 0 bis 255 im ANSI (Windows) Zeichensatz dargestellt (8-Bit).
- **ASCII Zeichen anzeigen**: Es werden nur die Zeichen im Bereich von 0 bis 127 dargestellt (7-Bit).
- **Vorzeichenlos Dezimal**: Die Zahlen in der Status Zeile werden als vorzeichenlose Dezimalzahlen dargestellt. Die erste Zahl entspricht dem Byte auf dem der Cursor steht. Die zweite stelle ein 16-Bit Word Zahl und die dritte eine 32-Bit DWord Zahl dar.
- **Dezimal**: Die Zahlen werden wie oben nur jetzt als vorzeichenbehaftet dargestellt.
- **Vorzeichenlos Hexadezimal**: Entspricht der Darstellung Vorzeichenlos Dezimal nur in Hexadezimal.
- **Hexadezimal**: Entspricht der Darstellung Dezimal nur in Hexadezimal.

Editieren

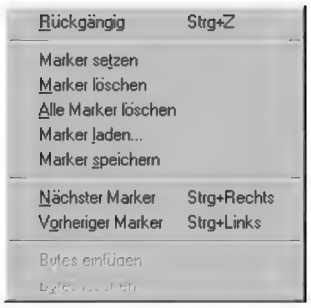


Abbildung 38: Hex-Editor - Editieren Menü

- **Rückgängig**: Alle Änderungen einer Bildschirmseite betreffend werden rückgängig gemacht.
- **Marker setzen**: Das aktuelle Byte wird markiert.
- **Marker löschen**: Die aktuelle Markierung wird gelöscht.
- **Alle Marker löschen**: Alle Markierungen, die z.B. beim Dateivergleich entstanden sind, werden gelöscht.
- **Marker laden**: Es können Markierungen aus einer Datei geladen werden.
- **Marker speichern**: Markierungen, die z.B. von Hand eingegeben wurden, oder durch Dateivergleiche entstanden sind, können abgespeichert werden um sie später wieder zu verwenden.
- **Nächster Marker**: Der Cursor springt von seiner jetzigen Position zum nächsten Marker. Ist kein Marker vorhanden, so bleibt der Cursor an seiner alten Stelle.
- **Vorheriger Marker**: Der Cursor springt von seiner Position aus zum nächsten vorherigen Marker.
- **Bytes einfügen:** Es wird eine gewünschte Anzahl von Bytes an der aktuellen Cursor Position eingefügt. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn eine Datei komplett in den Speicher geladen worden ist!
- **Bytes löschen:** Es wird eine gewünschte Anzahl von Bytes ab der aktuellen Cursor Position entfernt. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn eine Datei komplett in den Speicher geladen worden ist!

Suchen Dialog

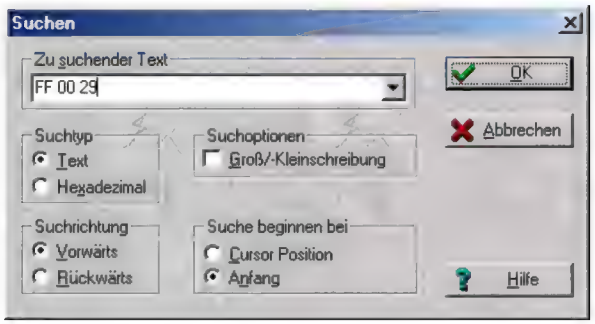


Abbildung 39: Hex-Editor - Suchen Dialog

- **Zu suchender Text**: Hier kann ein Text oder hexadezimale Zahlen im Format xx xx usw. eingegeben werden.
- **Suchtyp**: Hier kann ausgewählt werden, ob nach Text oder nach Zahlen gesucht werden soll.
- **Suchoptionen**: Es kann eingestellt werden, ob bei der Textsuche auf Groß-/Kleinschreibung geachtet werden soll.
- **Suchrichtung**: Es kann angegeben werden, ob Vorwärts oder Rückwärts gesucht werden soll.
- **Suchbeginn**: Je nach Einstellung wird vom Anfang der Datei oder von der aktuellen Cursorposition aus gesucht.

Suchen / Ersetzen

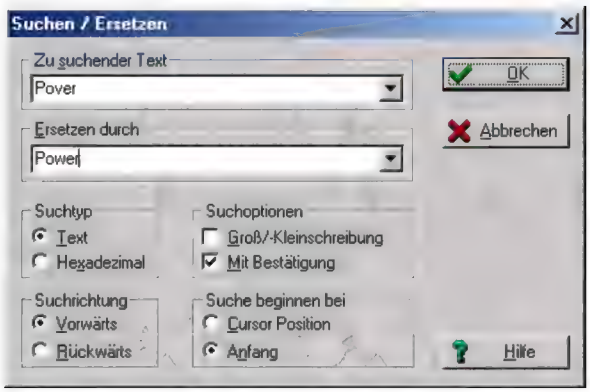


Abbildung 40: Hex-Editor - Ersetzen Dialog

- **Zu suchender Text**: Hier kann ein Text oder hexadezimale Zahlen im Format xx xx usw. eingegeben werden.
- **Ersetzen durch**: Hier kann ein Text oder hexadezimale Zahlen im Format xx xx usw. eingegeben werden.
- **Suchtyp**: Hier kann ausgewählt werden, ob nach Text oder nach Zahlen gesucht werden soll.
- **Suchoptionen**: Es kann eingestellt werden, ob bei der Textsuche auf Groß-/Kleinschreibung geachtet werden soll.
- **Mit Bestätigung**: Ist diese Option aktiviert, wird vor jedem Ersetzen nach einer Bestätigung gefragt.
- **Suchrichtung**: Es kann angegeben werden, ob Vorwärts oder Rückwärts gesucht werden soll.
- **Suchbeginn**: Je nach Einstellung wird vom Anfang der Datei oder von der aktuellen Cursorposition aus gesucht.

Vergleichen

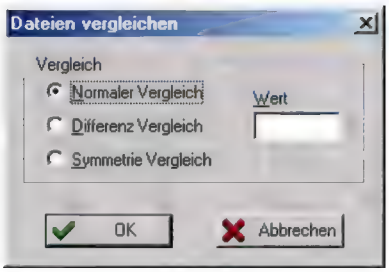


Abbildung 41: Hex-Editor - Dateien vergleichen Dialog

Normaler Vergleich

Normaler Vergleich: Die aktuelle und eine weitere Datei werden auf Unterschiede hin überprüft. Diese werden markiert im Hex-Editor dargestellt.

Beispiel:

Ein Anwendung für die Suche wäre z.B. die Ermittlung der Adresse in einem Spielstand an dem etwa die Anzahl der Munition gespeichert ist. Wenn man diese Adresse kennt, kann die Munition natürlich auf einfache Weise erhöht werden!

Versuchen Sie dazu folgende Schritte:

1) Starten Sie ihr Spiel. Stellen Sie ihre Spielfigur an einen bestimmten festen Punkt und notieren Sie sich die Menge Ihrer aktuellen Munition.
2) Speichern Sie den Spielstand ab.
3) Schießen Sie einmal und notieren Sie sich wieder die Menge der Munition.
4) Stellen Sie sich exakt an die gleiche Stelle wie vorher und speichern Sie den Spielstand in einer 2.Datei ab.

Hinweis: Falls Sie in einem Spiel nur einen Spielstand abspeichern können, dann gehen sollte nach Punkt zwei der Spielstand unter einem anderen Namen kopiert werden.

5) Beenden Sie das Spiel.
6) Nun öffnen Sie den ersten Spielstand im Hex-Editor und rufen „Datei vergleichen“ mit der Option „Normaler Vergleich“ auf.
7) Nach der Bestätigung werden Sie zur Angabe des zweiten Spielstandes aufgefordert. Alle unterschiedlichen Stellen werden dann nach dem Vergleich markiert.
8) Wenn nur ein Unterschied gefunden worden ist und es sich dabei um die von Ihnen notierten Werte handelt, haben Sie die Adresse der Munition gefunden. Ansonsten können Sie es entweder mit einer der anderen Suchmethoden probieren, oder die Suche mit drei oder noch mehr Spielständen immer weiter eingrenzen. Dafür wählen Sie dann erneut die normale Suche aus und lassen nur innerhalb der markierten Bereiche suchen.

Besonderheiten:

Einige Spiele geben z.B. auf dem Bildschirm aus, daß man noch 0 Leben besitzt speichern dies intern im Spielstand aber als 1 ab (das aktuelle Leben). Dies sollte bei der Suche berücksichtigt werden!

Oft sind die gefundenen Adressen isoliert voneinander. Wird der gleiche Wert mehrmals hintereinanderfolgend gefunden, so ist dies mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht die Adresse der Munition.

Bei einigen Spielen können auch mehrere Adressen richtig sein, dann allerdings selten mehr als zwei oder drei verschiedene.

Am effizientesten ist es, wenn Sie mit dieser Methode nur nach Werten suchen die sich einfach verändern, z.B. runtergezählt werden. Attribute, die nach irgend welchen Formeln (z.B. Geschwindigkeit des Charakters in einem Rollenspiel in Abhängigkeit der getragenen Gegenstände) berechnet werden, kann man auf diese Art nicht finden.

Differenz Vergleich

Differenz Suche: Zwei (oder mehr) Dateien werden auf eine bestimme Differenz hin untersucht, die in der Eingabezeile „Wert" angegeben werden kann.

Beispiel:

Es wurde der Wert 50 angegeben, dann werden alle Stellen markiert, wo die beiden Werte aus den Dateien als Differenz 50 ergeben wie z.B. 200 und 250.

Symmetrie Vergleich

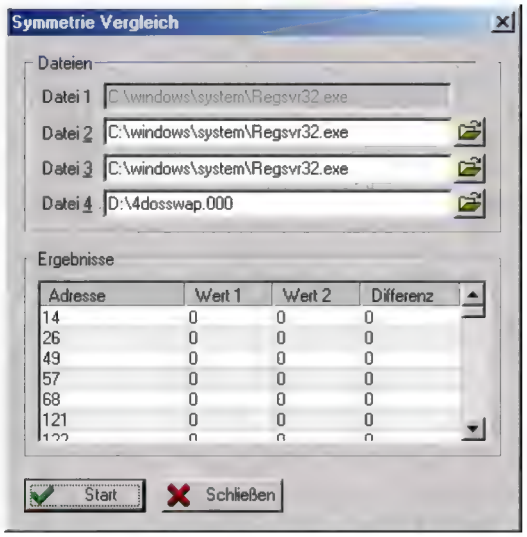


Abbildung 42: Hex-Editor - Symmetrie Vergleich Dialog

Mit dem Symmetrie Vergleich ist es möglich Werte von Gegenständen in Spielständen herauszubekommen.

Um den Vergleich starten zu können müssen vier verschiedene Spielstände angegeben werden, welche wie im folgenden Beispiel erklärt, erzeugt werden sollten um ein bestmögliches Resultat zu

erzielen. In der Liste der Dateien wird automatisch der Dateiname eingefügt, welcher im Hex-Editor bearbeitet wird. Es müssen also noch drei weitere Spielstände angegeben werden.

Beispiel: Sie spielen ein Rollenspiel und möchten wissen, welchen Wert das Schwert des Charakters hat oder an welcher Stelle dieses in dem Spielstand steht:

Speichern Sie zuerst einen Spielstand, in dem der Charakter die Waffe in der Hand hält. Danach legen Sie die Waffe ab und speichern einen zweiten Spielstand. Nun nehmen Sie die Waffe wieder auf und spielen eine kurze Zeit. Jetzt speichern Sie einen dritten Spielstand, legen die Waffe wieder ab und speichern einen vierten Spielstand.

Diese Spielstände geben Sie nun oben in der Liste an, in dem Sie auf den Knopf *Neue Datei* drücken und eine Datei aus dem Dateidialog auswählen. Mit *Löschen* können Sie bereits eingefügte Dateien wieder aus der Dateiliste löschen. Nachdem der Knopf *Start* betätigt worden ist, beginnt Unprotect mit dem Vergleich. Das Ergebnis des Vergleiches wird direkt in der Liste **Vergleichsergebnisse** angezeigt und die Anzahl der gefundenen Stellen steht neben dem Text „**Gefunden**". Es sollten so wenig wie möglich Stellen gefunden werden, damit die Chance groß genug ist, daß die gewünschte Stelle dabei ist. Falls zu viele Stellen gefunden worden sind, können Sie ein oder mehrere Dateien wieder aus der Dateiliste entfernen, andere Dateien einfügen und den Vergleich wiederholen. Sobald Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie das Vergleichsergebnis speichern oder drucken in dem Sie das Fenstermenü öffnen und den Menüpunkt Liste speichern bzw. Liste drucken auswählen. Drücken Sie nun auf *Schließen* um in den Hex-Editor zurückzukehren. Dort sind alle gefundenen Stellen gelb markiert, so daß diese verändert werden können.

Dateiverschlüsselung

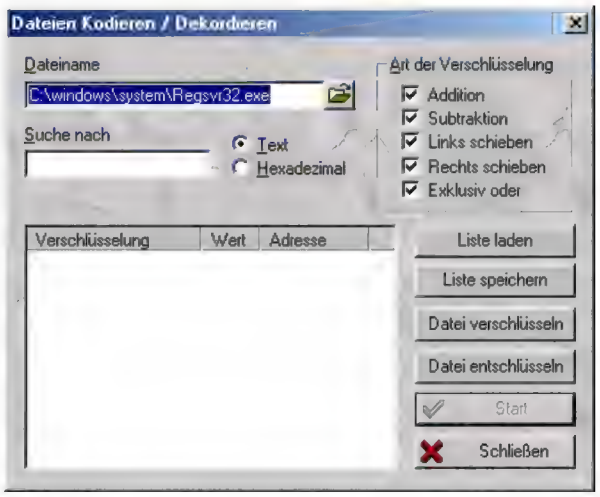


Abbildung 43: Hex-Editor - Datei Kodieren/Dekodieren Dialog

Einige Spielefirmen verschlüsseln ihre Spielstände, so daß es nicht möglich ist, nach Werten wie Lebensenergie oder ähnlichem zu suchen. Mit diesem Dialog ist es nun möglich den einfachen Verschlüsselungsverfahren auf die Schliche zu kommen. Wählen Sie dazu eine Datei aus, welche in der Eingabezeile **Datei** erscheint. Nun

geben Sie einen Text bzw. eine Folge von hexadezimalen Zahlen ein, nach denen Sie die Datei untersuchen wollen.

Unprotect probiert, nachdem *Start* gedrückt worden ist, alle möglichen Kombinationen der angewählten Verschlüsselungsverfahren aus und zeigt die gefundenen Ergebnisse in der Liste an. Es sollte darauf geachtet werden, mindestens nach sechs Zeichen bzw. Zahlen zu suchen, um ein genaues Ergebnis zu erhalten. Am besten ist es, wenn nur ein Eintrag in der Liste erscheint, da man dann sehr sicher sein kann, daß die Datei nach diesem Verschlüsselungsverfahren kodiert worden ist. Wenn die Suche beendet ist, können Sie die Liste laden bzw. in eine Datei speichern. Ferner besteht nun die Möglichkeit, die Datei zu ent- bzw. verschlüsseln. Um nun die gewünschten Änderungen an der Datei vorzunehmen.

Entschlüsseln Sie die Datei und öffnen diese dann mit dem Hex-Editor. Ändern Sie die gewünschten Stellen und verschlüsseln Sie die Datei dann wieder. Es ist sehr wichtig eine Sicherheitskopie von der zu verändernden Datei anzulegen, da man nicht hundertprozentig sicher sein, das richtige Verschlüsselungsverfahren gefunden zu haben.

Kapitel 5 – Der erweiterte Hex-Editor

Überblick

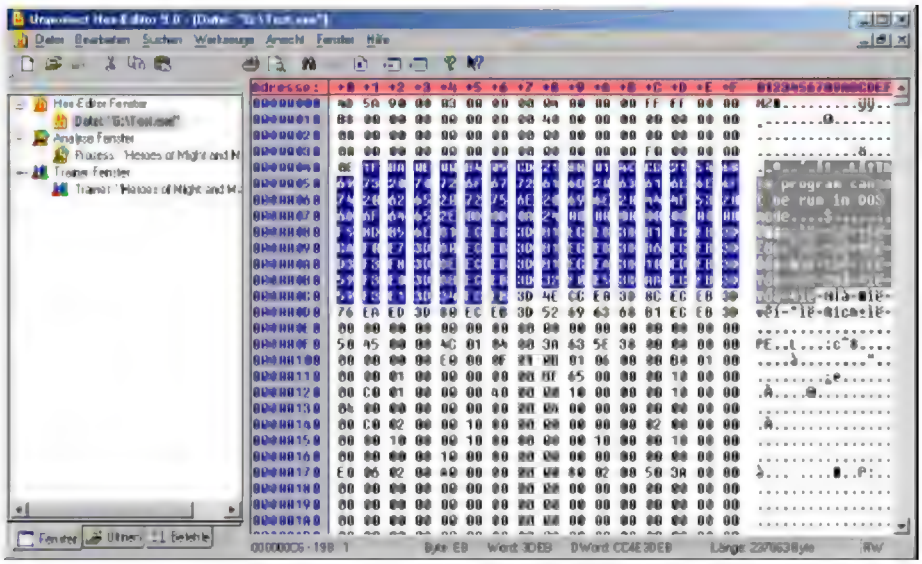


Abbildung 44: Der erweiterte Hex-Editor

Der erweiterte Hex-Editor ist ein mächtiges Tool, um z.B. Dateien zu verändern oder um neue Cheats und Trainer zu entwickeln. Die Bedienung ist durch eine übersichtliche Menüstruktur einfach gehalten.
Er bietet sich dafür an, um die in Unprotect integrierten HEX Cheats direkt auszuprobieren oder um selber HEX Cheats zu finden und eigene Trainer zu erstellen.

Grundlagen

Zahlensysteme

Damit Sie mit dem Unprotect Hex-Editor erfolgreich Ihre Spielstände manipulieren können, sollten zumindest einige Grundkenntnisse über die verschiedenen Zahlensystem bekannt sein. Die meisten Menschen sind mit dem Dezimalsystem vertraut, im Gegensatz zu den Computern. Sie verstehen im Prinzip nur die zwei Werte: Signal liegt an oder Signal liegt nicht an. Das verwendete Zahlensystem ist das Binärsystem und besteht aus 0'en und 1'en. Hört sich etwas kompliziert an, aber nach ein paar Spielstand Modifikationen, dürfte es keine Probleme mehr mit den verschiedenen Zahlensystemen geben.

Bytes, Words, Double Words

Für den Computer ist ein Bit die Basiseinheit. Ein Bit kann den Wert 0 oder 1 annehmen. Mehrere Bits können zusammen weitere Informationen speichern. Eine Gruppe von 8 Bits ist z.B. als ein Byte bekannt und kann 256 verschiedene Bitkombinationen repräsentieren. Natürlich können auch wieder 2 Bytes kombiniert werden (16 Bits) und somit bereits 65.536 verschiedene Bitkombinationen dargestellt werden. Ein Gruppe aus 2 Byte bzw. 16 Bit bezeichnet man als ein Wort (engl.: Word). Schließlich werden oftmals 4 Byte Gruppen, die sog. Doppelwörter (engl. Double Word) benutzt.

Vorzeichenbehaftete und vorzeichenlose Zahlen

Bis jetzt sind wir von positiven Zahlen ausgegangen, aber hin und wieder benötigen Programmierer natürlich auch negative Zahlen. Um eine Zahl als negativ zu markieren, wird das linkeste Bit eines Bytes (das höchste Bit) benutzt. Ist es auf 1 gesetzt, haben wir eine negative Zahl, eine 0 bedeutet dagegen eine positive Zahl. Leider verliert man hier natürlich ein Bit zur Darstellung der Zahl, so daß statt 255 nun 127 der größte Wert ist, der mit einem Byte dargestellt werden kann. 127 ist der maximale Wert, der mit 7 Bits erzeugt werden kann. Der Wertebereich läuft also von –128..127.

Typ	Bereich	Format
SHORT	-128..127	Vorzeichenbehaftet: 8-bit
INTEGER	-32768..32767	Vorzeichenbehaftet: 16-bit
LONG	-2147483648..2147483647	Vorzeichenbehaftet: 32-bit
BYTE	0..255	Vorzeichenlos: 8-bit
WORD	0..65535	Vorzeichenlos: 16-bit
DWORD	0..4294967295	Vorzeichenlos: 32-bit

Basis Umrechnung

Wir benutzen normalerweise 10 Ziffern um Zahlen darzustellen. Eine Stelle kann also 10 mögliche Zustände annehmen (0..9), zwei 100 (00.99), usw. Daraus läßt sich eine Regel ableiten: Jede zusätzliche Stelle gibt uns 10^x Möglichkeiten. Die Zahl 10 (beim Computer ist es 2) heißt Basis.

Ein System zur Basis 2 nennt man Binärsystem, während die Basis 10 z.B. das Dezimalsystem ausmacht. Das System zur Basis 16 nennt man Hexadezimalsystem. Darauf gehen wir gleich noch weiter ein.

Beispiel:

Die Zahl 1999 können wir im Dezimalsystem folgendermaßen darstellen:

1 * 1000 + 9 * 100 + 9 * 10 + 9 * 1.

Da alle Multiplikatoren eine 10'er Potenz enthalten, können wir auch folgende Schreibweise verwenden:

1* 10^3 + 9*10^2 + 9*10^1 + 9*10^0.

Jede Stelle wird mit einer Potenz zur Basis multipliziert, beginnend bei 0 für die rechteste Stelle.

Gehen wir noch einmal zurück zum Binärsystem: Hier multiplizieren wir jede Stelle mit einer Potenz zur Basis 2. Die Binärdarstellung von 1999 ist 11111001111.

11111001111 = 1*2^9 + 1*2^8 + 1*2^7 + 1*2^6 + 0*2^5 + 0 *2^4+ 1*2^3 + 1*2^2 + 1*2^1 + 1*2^0

Jetzt wird es Zeit auf das Hexadezimalsystem einzugehen. Gerade wenn man größere Zahlen darstellen möchte, werden diese im Binärsystem sehr lang. 1,000,000 (dezimal) ist z.B. 11110100001001000000 im Binärsystem. Es ist ziemlich aufwendig solche langen Ketten von 0'en und 1'en zu manipulieren. Es ist aber offensichtlich, daß mit zunehmender Größe der Basis die Länge der Zahlendarstellung schrumpft. Im Hexadezimalsystem benutzen wir die Basis 16. Es gibt 16 Ziffern: 0..9 und dann A..F (10,11,12,13,14,15). Unsere Nummer in hexadezimal ist: F4240.

F4240h = 15*16^4 + 4*16^3 + 2*16^2 + 4*16^1 + 0*16^0 = 15*65536 + 4*4096 + 2*256 + 4*16 + 0*1 = 1,000,000

Statt 20 Stellen im Binärsystem, brauchen wir nur 5 im Hexadezimalsystem!

Aber keine Angst, diese Umrechnungen können natürlich alle mit den Werkzeugen des Hex-Editors automatisch vorgenommen werden.

Die Darstellung von 16 und 32 Bit Werten

Die Speicherung von Werten, welche größer als 8 Bit sind, unterscheidet sich auf verschiedenen Prozessoren. Wie bereits erwähnt besteht eine 16 Bit Zahl aus jeweils zwei 8-Bit Zahlen (je ein Byte). Manche Prozessoren speichern zuerst das weniger signifikante Byte und dann das höher signifikante Byte. Diese Prozessoren arbeiten mit der „Little Endian“ Darstellung. Andere Prozessoren speichern solche Werte genau umgekehrt. Diese Prozessoren arbeiten mit der „Big Endian“ Darstellung.

Die Intel-Prozessoren selber arbeiten mit der „Little Endian“ Darstellung, so daß diese wohl am interessantesten ist.

Beispiel:

Darstellung	Wert (Hex.)	Speicheradressen:	00 01 02 03
Little Endian	01020304		04 03 02 01
Big Endian	01020304		01 02 03 04

Bedienung

In diesem Kapitel werden alle Funktionen des erweiterten Hex-Editors kurz vorgestellt und die Benutzerführung erklärt.
Zuerst wird auf die Menüpunkte eingegangen, welche sich je nachdem, ob ein Fenster geöffnet ist oder nicht, nach dem geöffneten Fenster ändern.

Datei Menü – Standard Modus

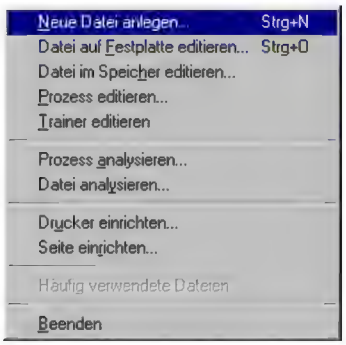


Abbildung 45: Datei Menü - Standard Modus

- **Neue Datei anlegen:** Dieser Menüpunkt öffnet den „Neue Datei anlegen“ Dialog. Dort können Sie die Größe der neuen Datei angeben und festlegen, ob die Datei mit einem bestimmten Wert oder mit Zufallswerten gefüllt werden soll.
- **Datei auf Festplatte editieren:** Die ausgewählte Datei wird direkt auf der Festplatte editiert. Dabei werden Änderungen unmittelbar abgespeichert. Diese können allerdings mit Hilfe der Backup und Undo Funktionen rückgängig gemacht werden. Die Funktion ist dann sinnvoll, wenn sehr große Dateien editiert werden, die nicht mehr in den Arbeitsspeicher des Rechners passen.
- **Datei im Speicher editieren:** Dabei wird die auswählte Datei in den Arbeitsspeicher des Rechners geladen. Änderungen werden erst beim Speichern in die Datei geschrieben. Weiterhin werden Funktionen wie das Entfernen oder Einfügen von Bytes schneller ausgeführt. Diese Funktion eignet sich allerdings nicht für sehr große Dateien.
- **Prozeß editieren:** Prozesse sind Programme, die zur Zeit ausgeführt werden. Mit Hilfe dieser Funktionen können Sie Speicherbereiche eines Prozesses ändern. Man sollte nur gezielt Speicherbereiche verändern, da diese sonst zu instabilen Programmen oder Abstürzen führen kann.
- **Trainer editieren:** Wenn Sie nötigen Informationen (Adressen, Werte) zur Erstellung eines Trainers bereits kennen, so können Sie diese direkt in dem sich öffnenden Trainer eingeben. Dort haben Sie auch die Möglichkeit die Werte zu laden bzw. zu speichern oder eine Trainer EXE Datei zu erzeugen.
- **Prozeß analysieren:** In dem sich öffnenden Fenster können Sie den Speicherbereich des Prozesses nach Werten auf verschiedene Art und Weise durchsuchen. Die Ergebnisse können dann zur Erstellung eines Trainers verwendet werden.

- **Datei analysieren:** Diese Funktion entspricht der „Prozeß analysieren“ Funktion mit der Ausnahme, daß Dateien (z.B. Savegames) anstatt Prozesse analysiert werden.
- **Drucker einrichten:** Diese öffnet den Windows Standarddialog zur Einrichtung Ihres Druckers.
- **Seite einrichten:** Der Windows Seitenlayoutdialog wird geöffnet, in dem Sie die Breite der Ränder ändern können.
- **Beenden:** Verläßt den Unprotect Hex-Editor.

Werkzeuge Menü – Standard Modus

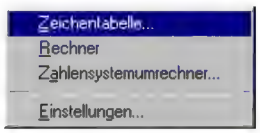


Abbildung 46: Werkzeuge Menü - Standard Modus

- **Zeichentabelle:** Ein Tabelle erscheint, in der der gesamte Zeichensatz dargestellt wird. Einzelne Zeichen können auch direkt in den Hex-Editor übernommen werden.
- **Rechner**: Der Windows Taschenrechner wird aufgerufen.
- **Zahlensystem-Umrechner:** Mit dem Zahlensystem-Umrechner können Sie Zahlen von einem Zahlensystem (z.B. binär) in ein anderes (etwa hexadezimal) umrechnen lassen.
- **Einstellugen:** Dieses Funktion ruft den Unprotect Hex-Editor Einstellungsdialog auf.

Ansicht Menü – Standard Modus

Abbildung 47: Ansicht Menü - Standard Modus

- **Symbolleiste:** Öffnet oder schließt die Symbolleiste.
- **Navigator:** Öffnet oder schließt das Navigator Fenster.

Hilfe Menü – Standard Modus

Abbildung 48: Hilfe Menü - Standard Modus

- **Hilfethemen:** Öffnet die Haupthilfe, von der aus Sie zu allen anderen Hilfethemen gelangen.
- **Unprotect Hex-Editor Wizard:** Öffnet den Unprotect Hex-Editor Wizard der Sie beim Editieren von Dateien bzw. Prozessen und beim Erstellen eines Trainers unterstützt.
- **Info über Unprotect Hex-Editor:** Sie erhalten Informationen über den Unprotect Hex-Editor.

Datei Menü – Hex-Editor Modus

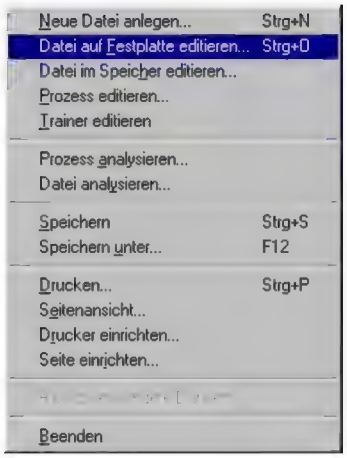


Abbildung 49: Datei Menü - Editor Modus

- **Speichern:** Speichert Änderungen in der geöffneten Datei ab. Dieser Punkt ist nur vorhanden, wenn Sie eine Datei im Speicher editieren.
- **Speichern unter:** Diese Funktion speichert eine Datei bzw. einen Prozeß unter einem beliebigen Namen auf der Festplatte ab.
- **Drucken:** Mit dieser Funktion können Sie die hexadezimalen Werte ausdrucken.
- **Seitenansicht:** Zeigt eine Vorschau auf die auszudruckenden, hexadezimalen Werte.

Bearbeiten Menü – Hex-Editor Modus

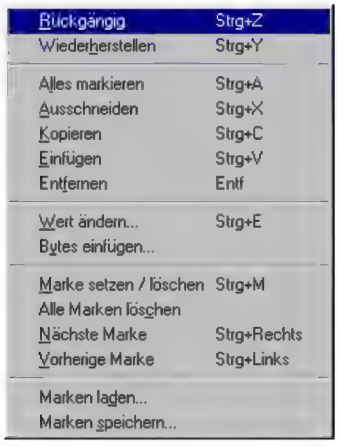


Abbildung 50: Bearbeiten Menü - Hex-Editor Modus

- **Rückgängig:** Änderungen können mittels dieser Funktion wieder zurückgenommen werden.
- **Wiederherstellen:** Zurückgenommene Änderungen werden mittels dieser Funktion wieder hergestellt.
- **Alles markieren:** Markiert alle Werte im Hex-Editor Fenster.
- **Ausschneiden:** Kopiert die markierten Werte in die Zwischenablage und löscht diese dann.

- **Kopieren:** Kopiert die markierten Werte in die Zwischenablage.
- **Einfügen:** Fügt Werte aus der Zwischenablage ein. Es ist zu beachten, daß diese Funktion keinen Platz für die einzufügenden Werte schafft, sondern aktuelle Werte überschreibt. Um Platz zu schaffen benutzen Sie bitte die Funktion „Bytes einfügen".
- **Entfernen:** Die markierten Zeichen werden entfernt.
- **Wert ändern:** Es wird ein Dialog geöffnet, indem Sie Werte in unterschiedlichsten Darstellungsformen eingeben können. Sie müssen Sich somit nicht um die Umrechnung dieser Werte in einzelne Bytewerte kümmern.
- **Bytes einfügen:** Hiermit können eine beliebige Anzahl von Bytes eingefügt werden. Alle nachfolgenden Bytes werden nach hinten verschoben. Bitte beachten Sie, daß eine solche Operation auf langen Dateien, welche auf Festplatte editiert wird, u.U. sehr lange dauern kann.
- **Marke setzen / löschen:** Diese Funktion setzt bzw. löscht eine Marke. Marken dienen zur besseren Orientierung in großen Dateien oder zum schnellen wechseln von unterschiedlichen Adreßbereichen.
- **Alle Marken löschen:** Es werden alle Markierungen gelöscht.
- **Nächste Marke:** Es wird von der aktuellen Cursorposition aus zur nächst gelegenen Marke gesprungen.
- **Vorherige Marke:** Es wird von der Cursorposition zur vorherigen Marke gesprungen.
- **Marken laden:** Lädt eine Tabelle von Marken.
- **Marken speichern:** Speichert eine Tabelle von Marken.

Suchen Menü – Hex-Editor Modus

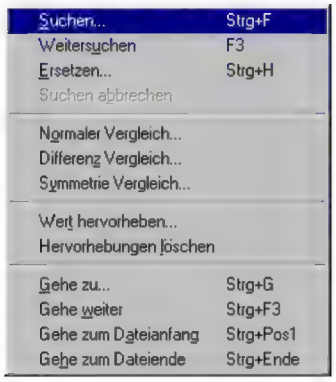


Abbildung 51: Suchen Menü - Hex-Editor Modus

- **Suchen:** Öffnet einen Dialog der eine Vielzahl von Optionen zum Suchen enthält.
- **Suchen wiederholen**: Unter Beibehaltung der aktuellen Sucheinstellungen wird die Suche wiederholt.
- **Ersetzen**: Es erscheint ein Dialog, in dem Einstellungen zum Suchen und Ersetzen vorgenommen werden können.

- **Suchen abbrechen:** Suchen bzw. Suchen / Ersetzen wird im Hintergrund durchgeführt. Mit dieser Funktion können Sie eine längere Suche abbrechen.
- **Normaler Vergleich:** Vergleicht zwei Dateien bzw. Prozesse auf Gleichheit.
- **Differenz Vergleich:** Es werden zwei Dateien bzw. Prozesse auf eine bestimmte Differenz hin verglichen.
- **Symmetrie Vergleich:** Es wird ein Dialog geöffnet, indem mittels vier Dateien ein symmetrischer Vergleich durchgeführt werden kann. Diese Funktion ist sehr nützlich zur Analyse von Spielständen. Siehe: Symmetrie Vergleich, Seite 73
- **Wert hervorheben:** Mit Hilfe dieser Funktion kann ein Wert angegeben werden, welcher dann im Hex-Editor in einer anderen Farbe dargestellt wird.
- **Hervorhebungen löschen:** Die aktuellen Hervorhebungen werden entfernt.
- **Gehe zu:** Sie können hier zu jeder beliebigen Adresse springen.
- **Gehe weiter:** Die eingegebene Adresse wird auf die aktuelle Adresse addiert und der Cursor springt dann zu der neuen Adresse.
- **Gehe zum Dateianfang:** Der Cursor springt zum Dateianfang.
- **Gehe zum Dateiende:** Der Cursor springt zum Dateiende.

Werkzeuge Menü – Hex-Editor Modus

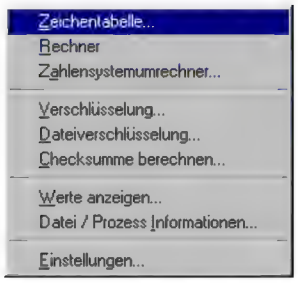


Abbildung 52: Werkzeuge Menü - Hex-Editor Modus

- **Verschlüsselung:** Der aktuelle Wert, auf dem der Cursor steht, kann nach verschiedenen Methoden verschlüsselt werden.
- **Dateiverschlüsselung:** Öffnet den Dateiverschlüsselungsdialog, in dem ganze Dateien ver- bzw. entschlüsselt werden können.
- **Checksumme berechnen:** Es wird eine Checksumme der gerade geöffneten Datei bzw. des gerade geöffneten Prozesses nach verschieden Methoden berechnet.
- **Werte anzeigen:** Der Unprotect Hex-Editor unterstützt bei den Eingaben von Werten viele unterschiedliche Formate. Diese Funktion zeigt den Wert auf dem sich der Cursor befindet in den unterstützten Formaten an.
- **Datei / Prozeß Informationen:** In einem Fenster werden Informationen zu der aktuelle Datei bzw. Prozeß ausgegeben. Diese Informationen variieren bei Dateien und Prozessen. Weiterhin

variieren die Prozeßinformationen unter Windows 9x und Windows NT bzw. Windows 2000.

Ansicht Menü – Hex-Editor Modus

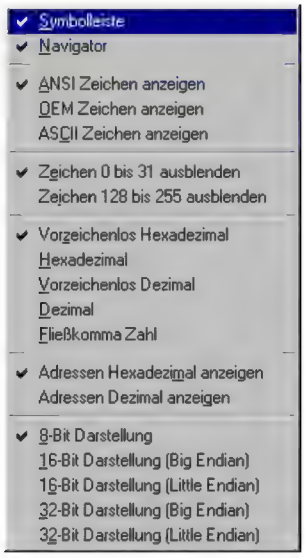


Abbildung 53: Ansicht Menü - Hex-Editor Modus

- **ANSI Zeichen anzeigen:** Der Hex-Editor stellt Zeichen als ANSI Zeichen dar. Der ANSI Zeichensatz ist der standardmäßige Windows Zeichensatz.
- **OEM Zeichen anzeigen:** Der OEM Zeichensatz ist der standardmäßige Zeichensatz unter DOS.
- **ASCII Zeichen anzeigen:** Der ASCII Zeichensatz ist ein alter Standardzeichensatz, welcher nur 128 verschiedene Zeichen beinhaltet.
- **Zeichen 0 bis 31 ausblenden:** Die Zeichen von 0 bis 31 werden durch einen Punkt ersetzt.
- **Zeichen 128 bis 255 ausblenden:** Die Zeichen von 128 bis 255 werden durch einen Punkt ersetzt.
- **Vorzeichenlos Hexadezimal:** Die Werte in der Statusleiste werden als vorzeichenlose hexadezimale Werte dargestellt.
- **Hexadezimal:** Die Werte in der Statusleiste werden als hexadezimale Werte dargestellt.
- **Vorzeichenlos Dezimal:** Die Werte in der Statusleiste werden als vorzeichenlose dezimale Werte dargestellt.
- **Dezimal:** Die Werte in der Statusleiste werden als dezimale Werte dargestellt.
- **Fließkomma Zahl:** Die Werte in der Statusleiste werden als Fließkommazahlen dargestellt. „Float“ bezeichnet dort eine 32-Bit (4 Byte) lange, einfach genaue Fließkommazahl und „Double“ bezeichnet eine 64-Bit (8 Byte) lange, doppelt genaue Fließkommazahl.

- **8-Bit Darstellung:** Die Hex-Werte werden als einzelne Byte-Werte dargestellt.
- **16-Bit Darstellung (Big Endian):** Die Hex-Werte werden als Byte-Paare (16-Bit) im Big Endian Format dargestellt.
- **16-Bit Darstellung (Little Endian):** Die Hex-Werte werden als Byte-Paare (16-Bit) im Little Endian Format dargestellt.
- **32-Bit Darstellung (Big Endian):** Die Hex-Werte werden als 4 Byte-Paare (32-Bit) im Big Endian Format dargestellt.
- **32-Bit Darstellung (Little Endian):** Die Hex-Werte werden als 4 Byte-Paare (32-Bit) im Little Endian Format dargestellt.

Fenster Menü – Hex-Editor Modus

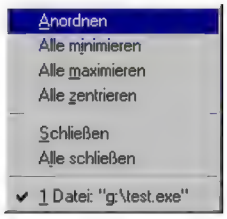


Abbildung 54: Fenster Menü - Hex-Editor Modus

- **Anordnen:** Alle Fenster werden wie auf einem diagonal verschobenen Kartenstapel dargestellt.
- **Alle minimieren:** Alle Fenster werden verkleinert.
- **Alle maximieren:** Alle Fenster werden vergrößert.
- **Alle zentrieren:** Alle Fenster werden zentriert.
- **Schließen:** Schließt das im Moment aktive Fenster.
- **Alle Schließen:** Alle offenen Fenster werden geschlossen.

Bearbeiten Menü – Analyse Modus

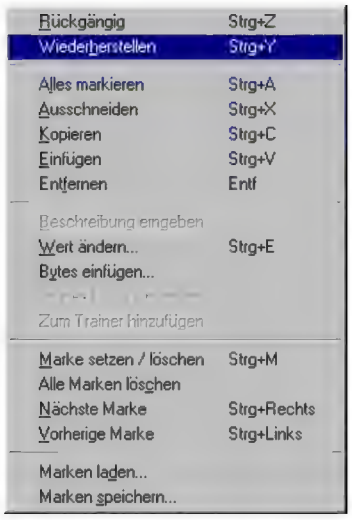


Abbildung 55: Bearbeiten Menü - Analyse Modus

- **Beschreibung eingeben:** Im Analyse Teil können Sie eine Beschreibung für eine gefundene Stelle eingeben.
- **Im Hex-Editor anzeigen:** Zeigt die gefundene Adresse im Hex-Editor an.
- **Zum Trainer hinzufügen:** Öffnet das Trainer-Fenster (falls nicht schon bereits geöffnet) und fügt den angewählten Eintrag in die Liste des Trainers ein.

Suchen Menü – Analyse Modus

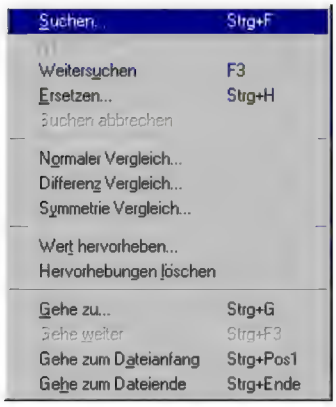


Abbildung 56: Suchen Menü - Analyse Modus

- **Neue Suche**: Löscht die Liste im Analyse Bereich und startet eine neue Suche.

Datei Menü – Trainer Modus

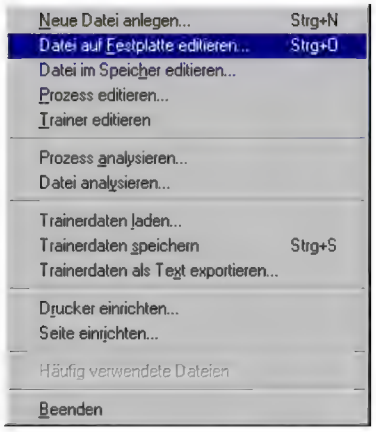


Abbildung 57: Datei Menü - Trainer Modus

- **Trainerdaten laden**: Lädt bereits gespeicherte Informationen eines Trainers.
- **Trainerdaten speichern**: Speichert alle Einträge und Einstellungen im aktuelle Trainer Fenster.
- **Trainerdaten als Text exportieren**: Die aktuellen Informationen im Trainer Fenster werden als Text abgespeichert, so daß diese auch ohne den Unprotect Hex-Editor benutzbar sind.

Bearbeiten Menü – Trainer Modus

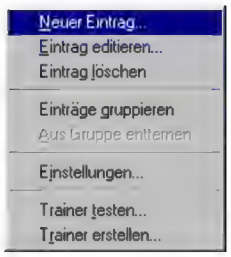


Abbildung 58: Bearbeiten Menü - Trainer Modus

- **Neuer Eintrag**: Öffnet einen Dialog in dem Sie die Informationen für einen neuen Eintrag eingeben können.
- **Eintrag editieren**: Öffnet einen Dialog in dem Sie den angewählten Eintrag in der Liste editieren können.
- **Eintrag löschen**: Der angewählte Eintrag wird gelöscht.
- **Einträge gruppieren**: Um Einträge zu gruppieren, müssen sie mindesten zwei oder mehrere Einträge in der Liste anwählen. Gruppierte Einträge sind dann sinnvoll, wenn Sie z.B. die Anzahl Gold in einem Spiel verändern wollen, dabei aber mehrere Speicheradressen verändert werden müssen. Im eigentlichen Trainer taucht dann nur der erste Eintrag (Haupteintrag) der Gruppe auf.
- **Aus Gruppe entfernen**: Entfernt den angewählten Eintrag aus einer Gruppe. Haben Sie einen Eintrag angewählt, der nicht zu einer Gruppe gehört oder haben Sie den Haupteintrag (erster Eintrag) einer Gruppe angewählt, so steht diese Funktion nicht zur Verfügung.
- **Einstellungen**: Öffnet den Einstellungsdialog für den Trainer. Dort können Sie das Aussehen des Trainers beeinflussen oder z.B. den Namen des Spieles eingeben.
- **Trainer testen**: Mit dieser Funktion können Sie den Trainer testen. Sie sehen direkt das Aussehen des Trainer oder Sie können überprüfen, ob der Trainer überhaupt funktioniert.
- **Trainer erstellen**: Mit dieser Funktion erstellen Sie einen selbstlaufenden Trainer.

Erweiterte Funktionen

Die Kontextmenüs

Fast jedes Fenster des Hex-Editors besitzt ein Kontext Menü, welche durch die Benutzung der rechten Maustaste geöffnet wird. In den Kontext Menüs befinden sich häufig verwendete Funktionen, so daß Sie einen schnelleren Zugriff auf diese Funktionen haben.

Hex-Editor Fenster

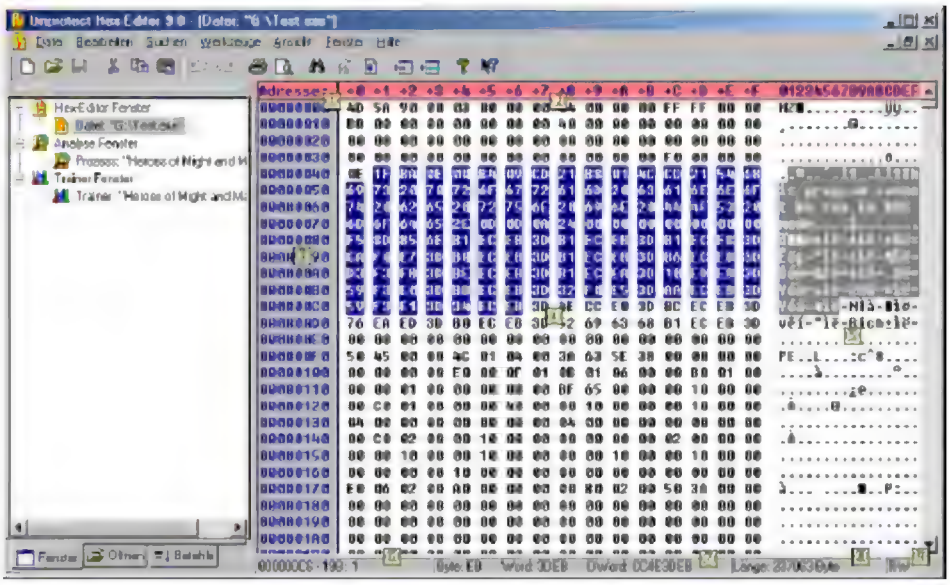


Abbildung 59: Hex-Editor Fenster

1. Wenn Sie auf (1) mit der Maus drücken, so können Sie direkt zwischen der dezimalen und der hexadezimalen Darstellung der Adressen umschalten.
2. Drücken Sie auf (2) mit der Maus um durch die verschieden Darstellungsformen der Hex-Werte durchzuschalten.
3. Wenn Sie auf (3) mit der Maus drücken, so öffnet sich der „Gehe zu Adresse“ Dialog. Dort können Sie direkt zu jeder beliebigen Adresse springen.
4. Befinden Sie sich im hexadezimalen Editiermodus (Blauer Cursor), so können Sie dort direkt die Werte verändern, indem Sie die Zahlen 0 bis 9 und die Buchstaben A bis F benutzen. Alle Steuertasten verhalten sich wie in einem normalen Texteditor und müssen nicht weiter erläutert werden. Durch halten der Umschalt-Taste und benutzen der Steuertasten, können Sie Bereiche markieren. Sie können natürlich Bereiche auch mit der Maus markieren, indem Sie die linke Maustaste zum Markieren festhalten.
5. Sie können mit der Maus oder mit der Tab-Taste zwischen dem hexadezimalen und dem zeichenbasierten Editiermodus umschalten. Dieser verhält sich in seiner Funktionalität genauso wie der hexadezimale Editiermodus, bis darauf, daß Sie dort direkt Zeichen eingeben können.
6. Die ersten beiden Werte geben die aktuelle Cursorposition an und zwar einmal hexadezimal und einmal dezimal. Der dritte Wert gibt die Seite an, die der Drucker ausgeben würde. Dieser Wert ist anhängig vom installierten Drucker und von der Breite der eingestellten Ränder für das Papier.

7. Hier werden die Werte dargestellt, auf denen sich der Cursor befindet. Die Darstellung ist abhängig von Ihren Einstellungen.
8. Hier steht die Länge der Datei bzw. Prozesses, welche gerade editiert wird.
9. Hier steht ob die Datei bzw. der Prozeß verändert werden können (RW = Read / Write), oder ob die Datei oder der Prozeß schreibgeschützt sind (RO = Read Only).

Allgemeines: In manchen Fällen werden die Werte grau anstatt schwarz dargestellt. Bei Dateien bedeutet dies, daß die Datei schreibgeschützt ist. Bei Prozessen ist damit gemeint, daß Speicherbereiche nicht gelesen werden können, da dies das Betriebssystem nicht zuläßt. Weiterhin werden bei nichtlesbaren Speicherbereichen die hexadezimalen Werte durch zwei Fragezeichen ersetzt.

Analyse Fenster

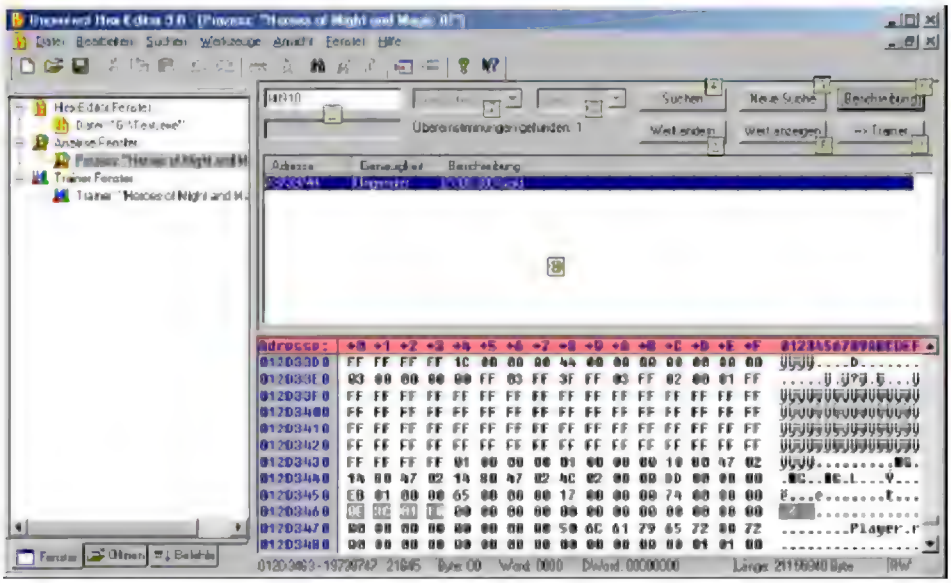


Abbildung 60: Analyse Fenster

1. In diesen beiden Eingabefeldern geben Sie die Werte ein, nach denen Sie suchen möchten. Das zweite Eingabefeld ist nur aktiv, wenn nach einem Bereich gesucht werden soll.
2. Mit dieser Combobox bestimmen Sie, wie der Wert nachdem Sie suchen wollen, intern kodiert ist. Sie haben die Möglichkeit z.B. nach Ganzen Zahlen, Fließkommazahlen oder Texten zu suchen.
3. Mit dieser Combobox bestimmen Sie die Art der Suche. Es gibt drei Sucharten:
   - **Wert:** Mit dieser Art der Suche wird nur die Gleichheit des eingegebenen Wertes überprüft.
   - **Bereich:** Hier geben Sie zwei Werte ein, die einen Bereich bilden (z. B. 5 bis 10). Es wird dann für jeden Wert in der Datei bzw. dem Prozeß überprüft, ob dieser in diesem Bereich liegt.
   - **Prozentual:** Diese Art der Suche ermöglicht Ihnen nach einem prozentualen Wert zu suchen. Diese Funktion ist z.B. dann nützlich, wenn ein Spiel nur einen Balken ausgibt (z.B. für Energie) und keine genau Zahl. Die zweite Eingabezeile dient dann dafür einen

Ungenauigkeitsfaktor anzugeben.
Beispiel: Sie geben in der ersten Eingabezeile 80 und in der zweiten 5 ein. So wird eine prozentuale Überprüfung aller Werte im Bereich von 75 bis 85 Prozent durchgeführt.

4. Mit *Suchen* beginnt das Programm die eigentliche Suche. Ist die Liste leer start man automatisch eine neue Suche, d.h. der gesamte Speicherbereich wird komplett durchsucht. Befinden sich dann Werte in der Liste, so werden nur die gefundenen Adressen nach dem neu eingegeben Wert durchsucht. Man hat somit die Möglichkeit Adressen herauszufiltern, welche nicht benötigt werden.
5. Mit *Neue Suche* wird die Liste gelöscht und man beginnt mit einer komplett neuen Suche.
6. Falls Sie bereits hier eine Beschreibung eingeben wollen, so drücken Sie auf *Beschreibung* und geben in dem erscheinenden Dialog die gewünschte Beschreibung ein.
7. Mit *Wert ändern* können Sie überprüfen, ob die gefundene Stelle überhaupt die Richtige ist. Geben Sie also einen anderen Wert ein und wechseln Sie, falls Sie einen Prozeß analysieren, wieder zu dem entsprechenden Prozeß und überprüfen Sie dort ob sich der gewünschte Wert geändert hat.
8. Mit *Wert anzeigen* springt der Cursor des Hex-Editor zu der entsprechenden Stelle.
9. Mit → *Trainer* wird der entsprechende Eintrag der Liste in die Liste des Trainers eingefügt.
10. In dieser Liste stehen alle gefunden Stellen nach einer Suche. Die Genauigkeit wird nur in der Prozentualen Suche genutzt und gibt an, in wieweit sich der gefundene Prozentwert von dem eingegeben Prozentwert unterscheidet.

Trainer Fenster

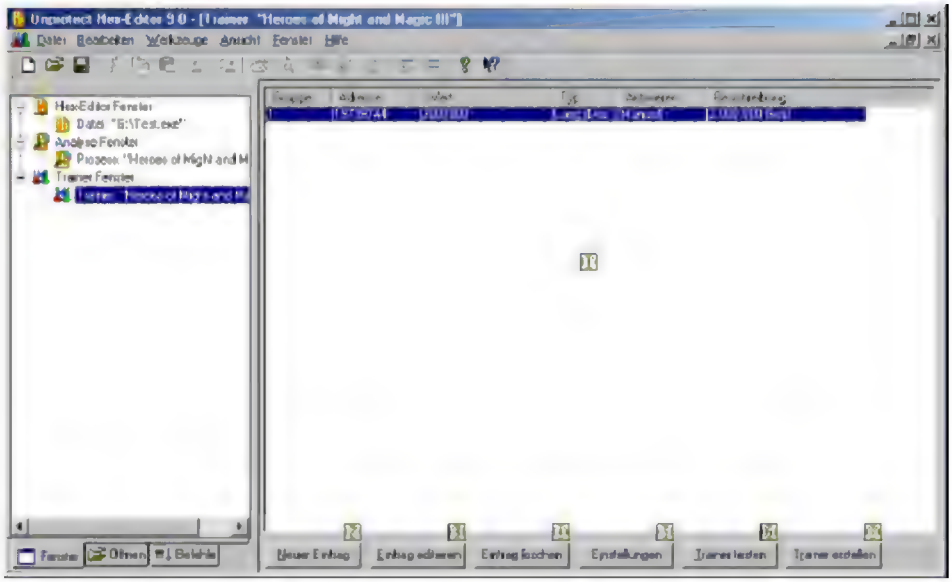


Abbildung 61: Trainer Fenster

1. In dieser Liste stehen alle Einträge die später im Trainer erscheinen werden. Diese Liste können Sie abspeichern, laden oder als Text exportieren.
   Die Teileinträge haben folgende Bedeutung:
   - **Gruppe:** Sie haben die Möglichkeit mehrere Einträge zu einer Gruppe zusammenzufügen. Dieses wird z.B. benötigt, wenn mehrere Adressen für ein und denselben Zweck gleichzeitig geändert werden müssen. Im Trainer selber erscheint dann nur der erste Eintrag einer Gruppe.
   - **Adresse:** Hier steht die Adresse die später im Trainer verändert wird.
   - **Wert:** Dies ist der Wert der später geschrieben wird.
   - **Typ:** Hier steht der Typ des Wertes.
   - **Aktivieren:** Ein Wert kann später auf Benutzerwunsch oder automatisch geändert werden. Dementsprechend steht hier manuell oder automatisch.
   - **Beschreibung:** Diese Beschreibung taucht später im Trainer wieder auf.
2. *Neuer Eintrag:* Öffnet einen Dialog, indem die Werte für einen neuen Eintrag eingeben werden können.
3. *Eintrag editieren:* Öffnet einen Dialog, indem der angewählte Eintrag editiert werden kann.
4. *Eintrag löschen:* Löscht den angewählten Eintrag.
5. *Einstellungen:* Öffnet einen Dialog, indem Sie die allgemeinen Einstellungen, wie etwa das Aussehen des Trainers, verändern können.
6. *Trainer testen:* Erstellt temporär den Trainer. Sie können dadurch die Funktionstüchtigkeit und das Aussehen des Trainers überprüfen.
7. *Trainer erstellen:* Der Trainer wird als eigenständige EXE Datei erzeugt.

Datei Dialoge

Neue Datei erzeugen

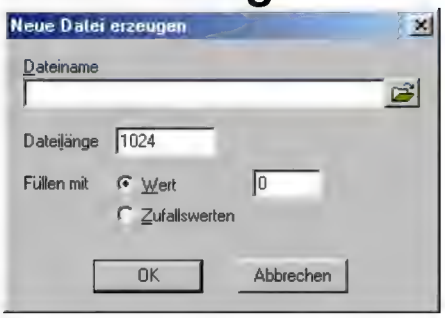


Abbildung 62: Neue Datei erzeugen

Geben Sie hier den Dateinamen und die Länge der neuen Datei in Byte ein. Weiterhin können Sie wählen, ob die Datei mit einem Wert zwischen 0 und 255 bzw. mit Zufallswerten gefüllt werden soll.

Anwendung / Prozeß auswählen

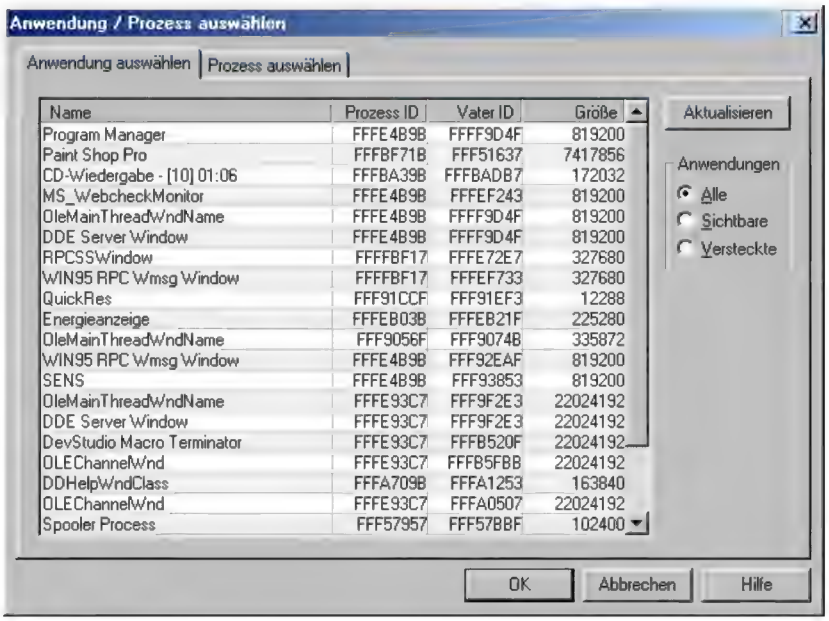
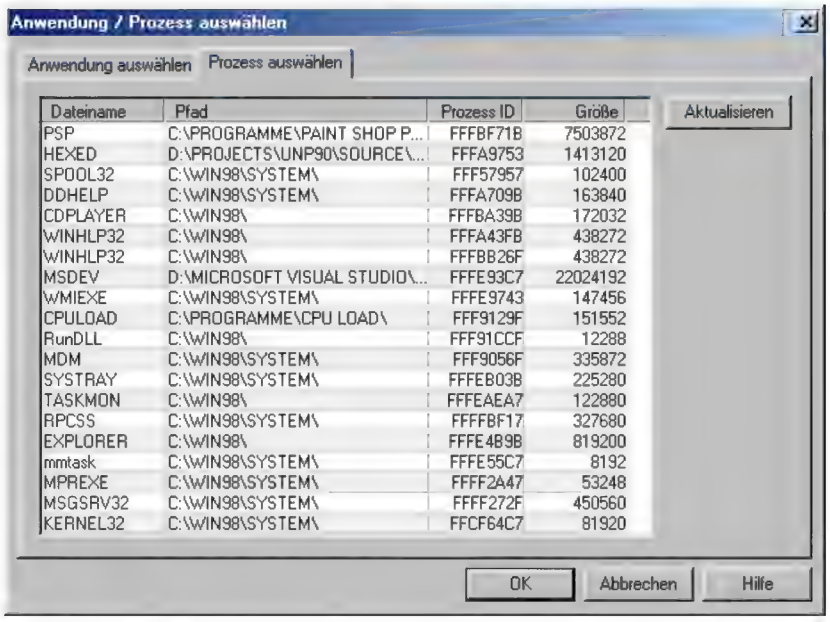


Abbildung 63: Anwendung auswählen

Hier können Sie die Anwendung, die Sie editieren/einsehen möchten, auswählen.



Dateiname	Pfad	Prozess ID	Größe
PSP	C:\PROGRAMME\PAINT SHOP P...	FFFBF71B	7503872
HEXED	D:\PROJECTS\UNP90\SOURCE\...	FFFA9753	1413120
SPOOL32	C:\WIN98\SYSTEM\	FFF57957	102400
DDHELP	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFA709B	163840
CDPLAYER	C:\WIN98\	FFFBA39B	172032
WINHLP32	C:\WIN98\	FFFA43FB	438272
WINHLP32	C:\WIN98\	FFFBB26F	438272
MSDEV	D:\MICROSOFT VISUAL STUDIO\...	FFFE93C7	22024192
WMIEXE	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFE9743	147456
CPULOAD	C:\PROGRAMME\CPU LOAD\	FFF9129F	151552
RunDLL	C:\WIN98\	FFF91CCF	12288
MDM	C:\WIN98\SYSTEM\	FFF9056F	335872
SYSTRAY	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFEB03B	225280
TASKMON	C:\WIN98\	FFFEAEA7	122880
RPCSS	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFFBF17	327680
EXPLORER	C:\WIN98\	FFFE4B9B	819200
mmtask	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFE55C7	8192
MPREXE	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFF2A47	53248
MSGSRV32	C:\WIN98\SYSTEM\	FFFF272F	450560
KERNEL32	C:\WIN98\SYSTEM\	FFCF64C7	81920

Abbildung 64: Prozeß auswählen

Wählen Sie hier den Prozeß aus, den Sie editieren bzw. analysieren möchten.

Falls Sie nebenher eine neue Anwendung starten, die Sie dann editieren möchten, so können Sie mittels *Aktualisieren* diese Anwendung in der Liste sichtbar machen.

Bearbeitungs-Dialoge

Wert eingeben

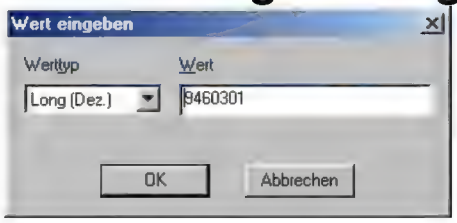


Abbildung 65: Wert eingeben

Hier können Sie den Typ des Wertes und den Wert selber eingeben. Eine Ausführliche Liste aller verfügbaren Wertetypen finden Sie am Ende dieses Handbuch Kapitels.

Byte einfügen

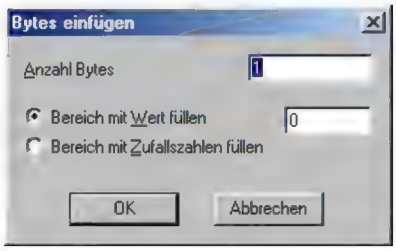


Abbildung 66: Bytes einfügen

Geben Sie hier die Anzahl der Bytes an, die eingefügt werden sollen. Weiterhin können Sie hier angeben, ob der neue Bereich mit einem Wert zwischen 0 und 255 oder mit Zufallswerten gefüllt werden soll.

Suchen / Vergleichen Dialoge

Normaler Vergleich

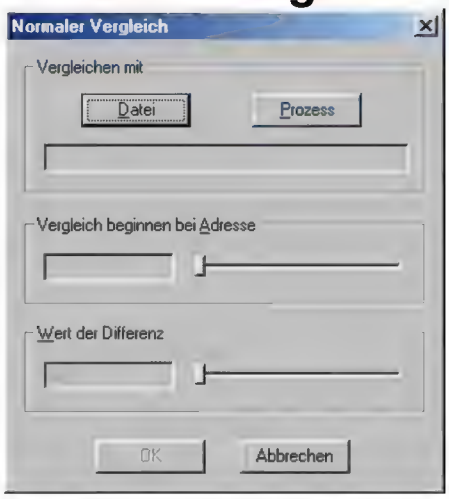


Abbildung 67: Normaler Vergleich

In diesem Dialog können Sie zwei Dateien bzw. Prozesse miteinander vergleichen. Unterschiede werden dann im Hex-Editor sichtbar gemacht.

Falls die Dateien bzw. Prozesse unterschiedlich lang sind, so können Sie die Startadresse angeben, an welcher der Vergleich beginnen soll.

Differenz Vergleich

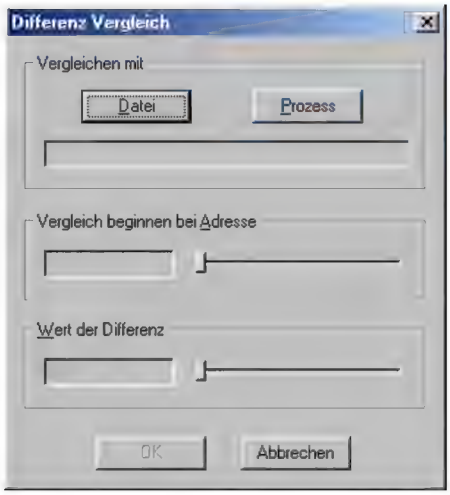


Abbildung 68: Differenz Vergleich

Diese Funktion arbeitet im Prinzip wie der normale Vergleich. Allerdings werden die Dateien bzw. Prozesse auf eine bestimmte Differenz hin überprüft, die sie in der Eingabezeile **Wert der Differenz** eingeben können.

Suchen

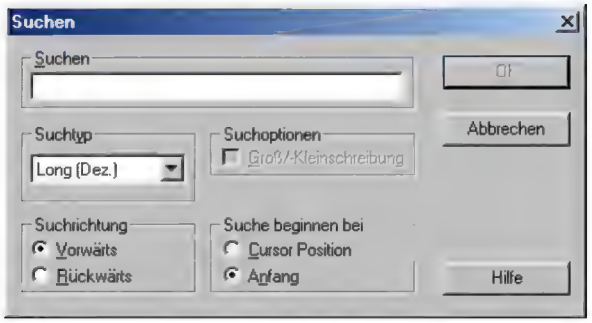


Abbildung 69: Suchen

- **Suchen:** Geben Sie hier ein, wo nach Sie suchen wollen. Der Suchtyp legt dabei die Art der Eingabe fest.
- **Suchtyp:** Hier können Sie angeben, ob Sie z.B. nach Zahlen eines bestimmten Typs oder nach einem Text suchen wollen.
- **Suchoption:**
  Groß / -Kleinschreibung: Ist diese Option angewählt, so wird die Groß- / Kleinschreibung beachtet, ansonsten wird sie ignoriert. Diese Option ist nur aktiv, wenn Sie nach Texten suchen.
- **Suchrichtung:** Hier kann man angeben, ob die Datei **vorwärts** oder **rückwärts** durchsucht werden soll.
- **Suche beginnen bei:** Hier legt man fest, ob die Suche am Anfang der Datei oder an der Cursorposition beginnen soll.

Suchen / Ersetzen

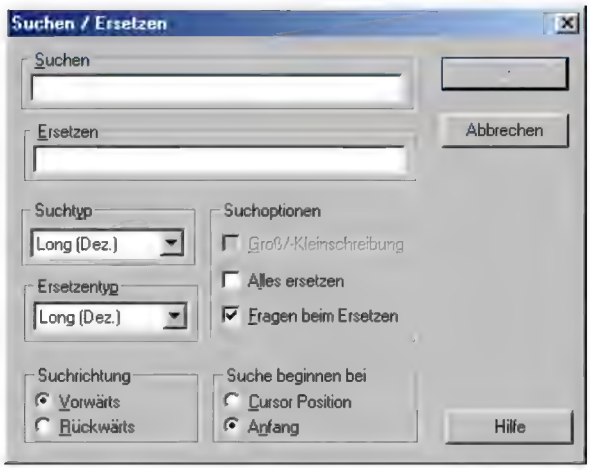


Abbildung 70: Suchen / Ersetzen

- **Suchen:** Geben Sie hier ein, wonach Sie suchen wollen. Der Suchtyp legt dabei die Art der Eingabe fest.
- **Ersetzen:** Geben Sie hier ein, was an die gefundenen Stellen geschrieben werden soll.
- **Suchtyp:** Hier können Sie angeben, ob Sie z.B. nach Zahlen eines bestimmten Typs oder nach einem Text suchen wollen.
- **Ersetzentyp:** Siehe Suchtyp.
- **Suchoption:**
  - **Groß / -Kleinschreibung:** Ist diese Option angewählt, so wird die Groß- / Kleinschreibung beachtet, ansonsten wird sie ignoriert. Diese Option ist nur aktiv, wenn Sie nach Texten suchen.
  - **Alles ersetzen:** Ist diese Option aktiviert, so werden alle möglichen Stellen automatisch ersetzt.
  - **Fragen beim Ersetzen:** Ist diese Option aktiviert, so wird für jede gefundene Stelle nachgefragt, ob diese auch ersetzt werden soll.
- **Suchrichtung:** Hier kann man angeben, ob die Datei vorwärts oder rückwärts durchsucht werden soll.
- **Suche beginnen bei:** Hier legt man fest, ob die Suche am Anfang der Datei oder an der Cursorposition beginnen soll.

Gehe zu Adresse

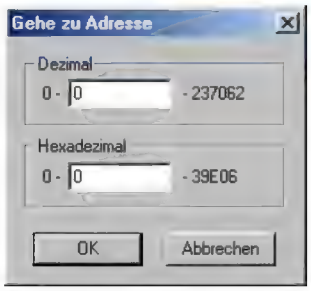


Abbildung 71: Gehe zu Adresse

Geben Sie hier die Adresse ein, zu der Sie springen möchten. Sie können die Adresse wahlweise dezimal oder hexadezimal angeben. Die

Werte auf der linken und der rechten Seite geben dabei den gültigen Bereich an.

Wert hervorheben

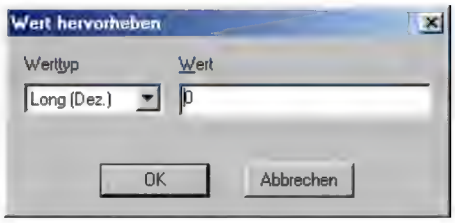


Abbildung 72: Wert hervorheben

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit im Hex-Editor Fenster bestimmte Werte farblich hervorzuheben. Möchten Sie z.B. den Text „Punkte“ hervorheben, so wählen Sie den Werttyp „Text“ an und geben Sie dann unter Wert „Punkte“ ein. Im Hex-Editor werden dann alle Stellen die den Text „Punkte“ enthalten, farblich hervorgehoben.

Symmetrie Vergleich

Abbildung 73: Symmetrie Vergleich

Mit dem Symmetrie Vergleich ist es möglich Werte von Gegenständen in Spielständen herauszubekommen.

Um den Vergleich starten zu können müssen vier verschiedene Spielstände angegeben werden, welche wie im folgenden Beispiel erklärt, erzeugt werden sollten um ein bestmögliches Resultat zu erzielen. In der Liste der Dateien wird automatisch der Dateiname eingefügt, welcher im Hex-Editor bearbeitet wird. Es müssen also noch drei weitere Spielstände angegeben werden.

Beispiel: Sie spielen ein Rollenspiel und möchten wissen, welchen Wert das Schwert des Charakters hat oder an welcher Stelle dieses in dem Spielstand steht:

Speichern Sie zuerst einen Spielstand, in dem der Charakter die Waffe in der Hand hält. Danach legen Sie die Waffe ab und speichern einen zweiten Spielstand. Nun nehmen Sie die Waffe wieder auf und spielen eine kurze Zeit. Jetzt speichern Sie einen dritten Spielstand, legen die Waffe wieder ab und speichern einen vierten Spielstand.

Diese Spielstände geben Sie nun oben in der Liste an, in dem Sie auf den Knopf *Neue Datei* drücken und eine Datei aus dem Dateidialog auswählen. Mit *Löschen* können Sie bereits eingefügte Dateien wieder aus der Dateiliste löschen. Nachdem der Knopf *Start* betätigt worden ist, beginnt Unprotect mit dem Vergleich. Das Ergebnis des Vergleiches wird direkt in der Liste **Vergleichsergebnisse** angezeigt und die Anzahl der gefundenen Stellen steht neben dem Text „**Gefunden**". Es sollten so wenig wie möglich Stellen gefunden werden, damit die Chance groß genug ist, daß die gewünschte Stelle dabei ist. Falls zu viele Stellen gefunden worden sind, können Sie ein oder mehrere Dateien wieder aus der Dateiliste entfernen, andere Dateien einfügen und den Vergleich wiederholen. Sobald Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie das Vergleichsergebnis speichern oder drucken in dem Sie das Fenstermenü öffnen und den Menüpunkt Liste speichern bzw. Liste drucken auswählen. Drücken Sie nun auf *Schließen* um in den Hex-Editor zurückzukehren. Dort sind alle gefundenen Stellen gelb markiert, so daß diese verändert werden können.

Zeichentabelle

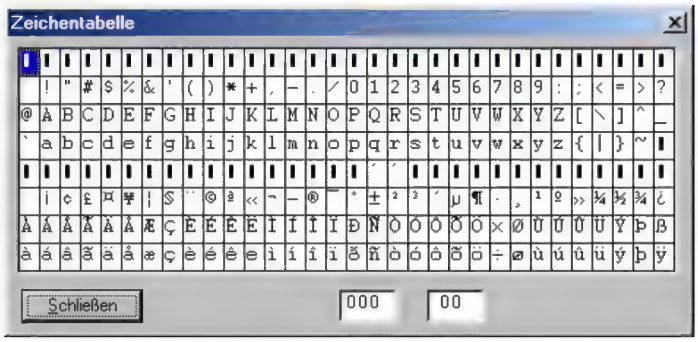


Abbildung 74: Zeichentabelle

Ein Tabelle erscheint, in der der gesamte Zeichensatz dargestellt wird. Einzelne Zeichen können auch direkt in das Hex-Editor Fenster übernommen werden, wenn ein Hex-Editor Fenster offen ist.

Checksumme berechnen

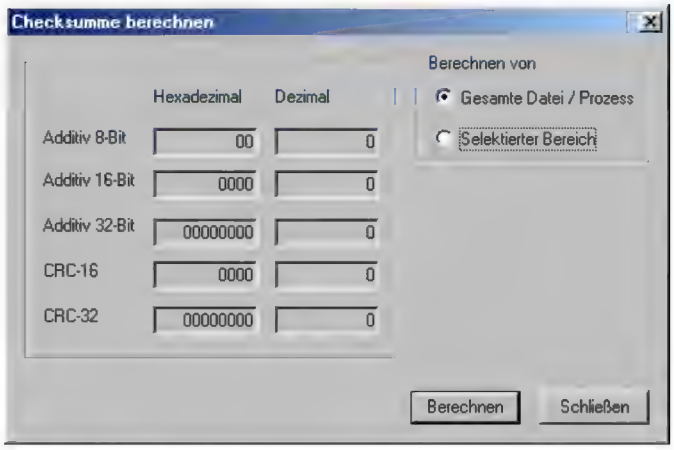


Abbildung 75: Checksumme berechnen

Hier können Sie von einer Datei bzw. einem Prozeß auf verschiedene Arten Checksummen generieren.

Die Checksummen werden folgendermaßen berechnet:

- **Additiv 8-Bit:** Auf eine 8-Bit große Zahl werden alle Byte-Werte addiert.
- **Additiv 16-Bit:** Auf eine 16-Bit große Zahl werden alle Byte-Werte addiert.
- **Additiv 32-Bit:** Auf eine 32-Bit große Zahl werden alle Byte-Werte addiert.
- **CRC-16:** 16 Bit CRC Checksumme mit dem Generatorpolynom 0x8005
- **CRC-32:** 32 Bit CRC Checksumme mit dem Generatorpolynom 0x04C11DB7

Cursor Position verschlüsseln

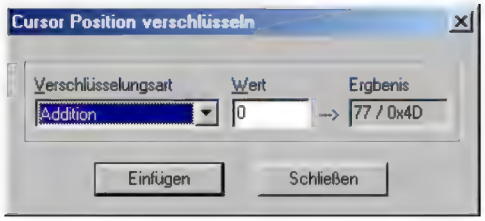


Abbildung 76: Cursor Position verschlüsseln

Es wird ein Dialog geöffnet, in dem angegeben werden kann, wie ein Byte zu verschlüsseln ist.

Es gibt folgende Verschlüsselungsmöglichkeiten:

- **Addition**: Es wird der in der Eingabezeile **Wert** angegebene Wert auf dem Wert auf dem der Cursor steht addiert.
- **Subtraktion**: Es wird der in der Eingabezeile **Wert** angegebene Wert von dem Wert auf dem der Cursor steht subtrahiert.
- **Links schieben**: Es wird der Wert auf dem Cursor steht um die angegebenen Bits nach links verschoben.
- **Rechts schieben**: Es wird der Wert auf dem Cursor steht um die angegebenen Bits nach rechts verschoben.
- **Exklusiv Oder**: Durch Exklusiv Oder können bestimmte Bits eines Wertes invertiert werden.

Beispiel:

	Dezimal	Binär
Wert Cursor	128	10000000
Wert	129	10000001
Ergebnis	1	00000001

Dateien Kodieren / Dekodieren

Abbildung 77: Dateien Kodieren / Dekodieren

Einige Spielefirmen verschlüsseln ihre Spielstände, so daß es nicht möglich ist, nach Werten wie Lebensenergie oder ähnlichem zu suchen. Mit diesem Dialog ist es nun möglich den einfachen Verschlüsselungsverfahren auf die Schliche zu kommen. Wählen Sie dazu eine Datei aus, welche in der Eingabezeile **Datei** erscheint. Nun geben Sie einen Text bzw. eine Folge von hexadezimalen Zahlen ein, nach denen Sie die Datei untersuchen wollen.

Unprotect probiert, nachdem *Start* gedrückt worden ist, alle möglichen Kombinationen der angewählten Verschlüsselungsverfahren aus und zeigt die gefundenen Ergebnisse in der Liste an. Es sollte darauf geachtet werden, mindestens nach sechs Zeichen bzw. Zahlen zu suchen, um ein genaues Ergebnis zu erhalten. Am besten ist es, wenn nur ein Eintrag in der Liste erscheint, da man dann sehr sicher sein kann, daß die Datei nach diesem Verschlüsselungsverfahren kodiert worden ist. Wenn die Suche beendet ist, können Sie die Liste laden bzw. in eine Datei speichern. Ferner besteht nun die Möglichkeit, die Datei zu ent- bzw. verschlüsseln. Um nun die gewünschten Änderungen an der Datei vorzunehmen.

Entschlüsseln Sie die Datei und öffnen diese dann mit dem Hex-Editor. Ändern Sie die gewünschten Stellen und verschlüsseln Sie die Datei dann wieder. Es ist sehr wichtig eine Sicherheitskopie von der zu verändernden Datei anzulegen, da man nicht hundertprozentig sicher sein, das richtige Verschlüsselungsverfahren gefunden zu haben.

Datei / Prozeß Informationen

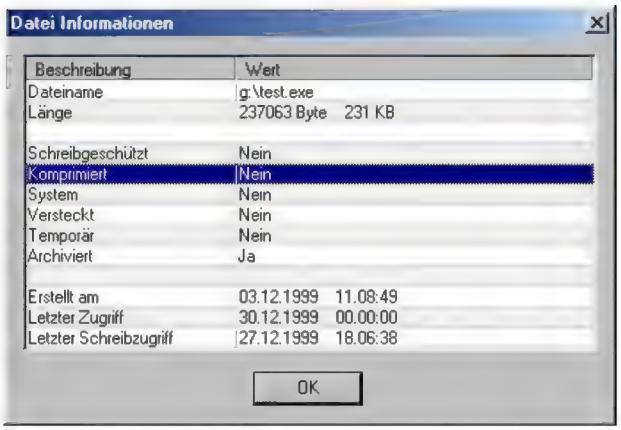


Abbildung 78: Datei / Prozeß Informationen

In diesem Dialog erhalten Sie Informationen über die gerade geöffnete Datei bzw. Prozeß.

Die Informationen variieren zwischen Datei und Prozessen. Bei Prozeß kommen noch weitere Informationen unter Windows NT / 2000 hinzu, die unter Windows 95 / 98 nicht zur Verfügung stehen.

Zahlensystem Umrechner

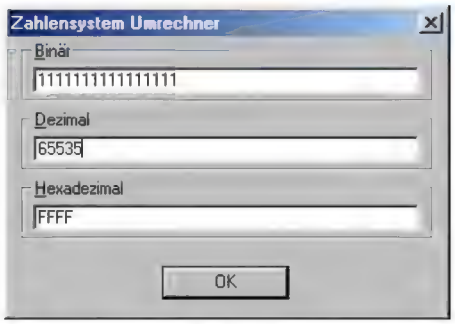


Abbildung 79: Zahlensystem Umrechner

Mit dem **Zahlensystem-Umrechner** können Sie Zahlen von einem Zahlensystem (z.B. binär) in ein anderes (etwa hexadezimal) umrechnen lassen.

Wert anzeigen

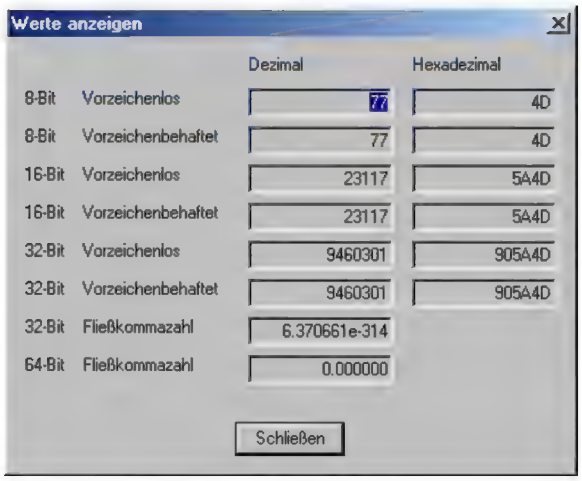


Abbildung 80: Wert anzeigen

Der Unprotect Hex-Editor unterstützt eine Vielzahl von verschiedenen Formaten bei Eingaben. Dieser Dialog gibt die entsprechenden Werte zu den Eingabeformaten aus. Der verwendete Wert wird im Hex-Editor Fenster an der Cursorposition ausgelesen.

Lesen Sie dazu den Abschnitt „Wertetypen und ihre Bedeutung“.

Hex-Editor Wizard

Abbildung 81: Hex-Editor Wizard

Der Unprotect Hex-Editor Wizard leitet Sie durch die ersten Schritte mit dem Unprotect Hex-Editor.

Eigenen Trainer erstellen

Wenn Sie noch keinen eigenen Trainer erstellt haben, empfiehlt es sich von dem Tutorial zur Erstellung eines eigenen Trainers gebrauch zu machen. Hier erfahren Sie Schritt für Schritt die Vorgehensweise um schnell einen eigenen Trainer zu erzeugen.

Folgen Sie einfach den Anweisungen, die in dem unteren Informationsbereich angegeben sind.

Einstellungen

Allgemeine Einstellungen

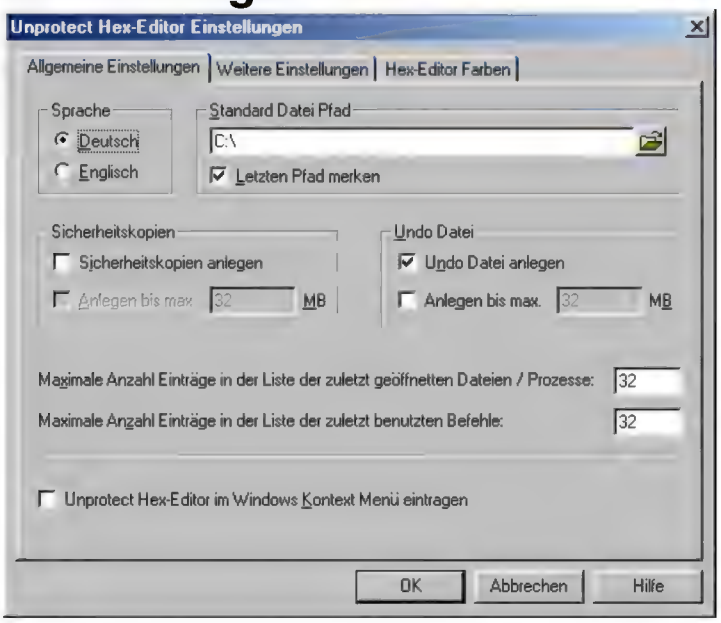


Abbildung 82: Allgemeine Einstellungen

- **Sprache:** Wählen Sie hier die bevorzugte Sprache des Unprotect Hex-Editors aus. Um den Sprachwechsel wirksam werden zu lassen, müssen Sie den Unprotect Hex-Editor neu starten.
- **Standard Datei Pfad:** Geben Sie hier den Pfad an, welcher beim Öffnen des Dateidialoges angezeigt werden soll.
- **Letzten Pfad merken:** Ist diese Option aktiviert, so wird der im Dateidialog zuletzt angewählte Pfad beim nächsten Öffnen des Dateidialoges wieder angezeigt.
- **Sicherheitskopie anlegen:** Falls aktiviert, legt der Unprotect Hex-Editor von der Datei die geöffnet wird, eine Sicherheitskopie an.
- **Sicherheitskopie Anlegen bis max.:** Hier können Sie die maximale Größe der Sicherheitskopien angeben. Ist eine Datei größer als der angegebene maximale Wert, so wird keine Sicherheitskopie angelegt.
- **Undo Datei anlegen:** In dieser Datei speichert der Unprotect Hex-Editor Informationen, die für die Undo Operationen benötigt werden. Nur wenn diese Option aktiviert ist, können Änderungen wieder rückgängig gemacht werden.
- **Undo anlegen bis max:** Hiermit können Sie die maximale Größe der Undo Datei festlegen.
- **Maximale Anzahl Einträge in der Liste der zuletzt geöffneten Datei / Prozesse:** Hier können Sie festlegen, wie viele Dateien bzw. Prozesse sich der Unprotect Hex-Editor in der „Öffnen“ Liste des Navigators merken soll.

- **Maximale Anzahl Einträge in der Liste der zuletzt benutzten Befehle:** Geben Sie hier die Anzahl der Befehle ein, die sich der Unprotect Hex-Editor in der Liste „Befehle“ des Navigators merken soll.
- **Unprotect Hex-Editor im Windows Kontext Menü eintragen:** Ist diese Option aktiviert, so können Sie direkt eine Datei im Windows-Explorer im Unprotect Hex-Editor öffnen.

Weitere Einstellungen

Abbildung 83: Weitere Einstellungen

- **Darstellung:** In diesem Dialog können Sie verschiedene Standarddarstellungen des Hex-Editors festlegen.
- **Standard Eingabe Werttyp:** Stellen Sie hier ein, welchen Werttyp sie standardmäßig bei Eingaben haben möchten.
- **Wizard beim Start öffnen:** Falls aktiviert, so wird der Unprotect Hex-Editor Wizard beim Start des Hex-Editors aufgerufen.
- **Fenster beim Öffnen maximieren:** Wenn diese Option aktiviert ist, so werden Fenster beim Öffnen einer Datei oder eines Prozesses automatisch maximiert.
- **Bei langen Operationen warnen:** Manche Operationen, wie das entfernen oder einfügen von Bytes in eine große Datei, können sehr lange dauern. Falls diese Option aktiviert ist, so gibt der Unprotect Hex-Editor eine Warnung aus. Sie können dann die Operation ggf. noch abbrechen.

Hex-Editor Farben Einstellungen

Abbildung 84: Hex-Editor Farben Einstellungen

In diesem Dialog können Sie die Farben des Hex-Editor Fensters beliebig ändern.

- **Angewählt:** Der Cursor befindet sich auf dem Wert oder es wurde ein Bereich markiert.
- **Lesbar:** Konnten die Werte aus einem Prozeß gelesen werden oder nicht.
- **Hervorgehoben:** Sie haben einen bestimmten Wert hervorgehoben.

Trainer Einstellungen

Neuer Eintrag

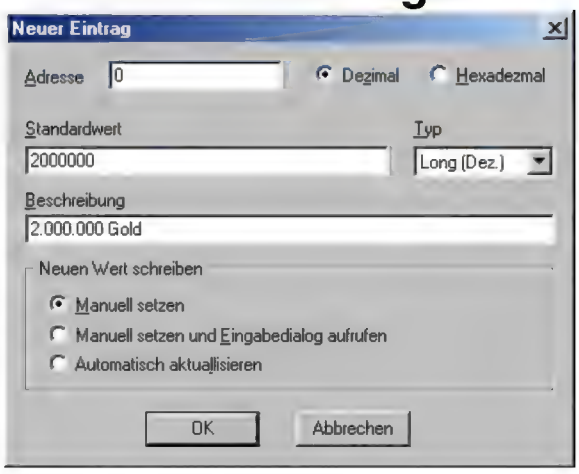


Abbildung 85: Neuer Eintrag

Hier können Sie einen neuen Eintrag für einen Trainer eingeben. Die Eingabefelder haben dabei folgende Bedeutung:

- **Adresse:** Geben Sie hier die Adresse ein, die später verändert werden soll.
- **Dezimal / Hexadezimal:** Hier können Sie festlegen, ob Sie die Adresse in dezimaler oder in hexadezimaler Schreibweise eingeben wollen.
- **Standardwert:** Dieser Wert wird später durch den Trainer in die angegebene Speicheradresse geschrieben.
- **Typ:** Wählen Sie hier den Werttyp aus.
- **Beschreibung:** Diese Beschreibung taucht später im Trainer auf und teilt dem Benutzer mit, was passiert.
- **Neuen Wert schreiben:** Hier können Sie angeben, ob der neue Wert durch den Benutzer geschrieben oder automatisch in einem bestimmten Zeitintervall aktualisiert werden soll. Wenn Sie den Punkt „Manuell setzen und Eingabedialog aufrufen“ anwählen, so hat der Benutzer im Trainer die Möglichkeit, Ihren Standardwert zu verändern bevor dieser geschrieben wird.

Eintrag editieren

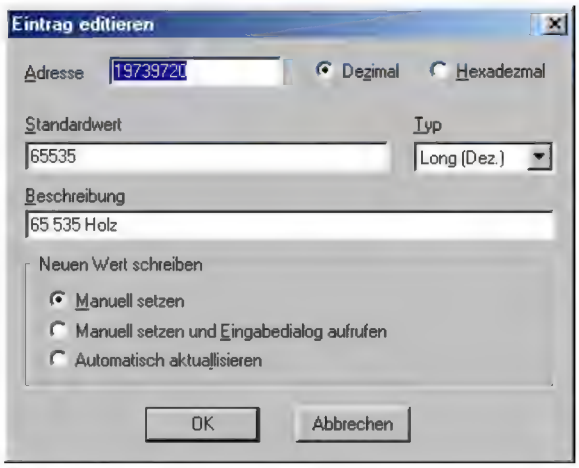


Abbildung 86: Eintrag editieren

Hier können Sie einen Eintrag für einen Trainer editieren. Die Eingabefelder haben dabei folgende Bedeutung:

- **Adresse:** Geben Sie hier die Adresse ein, die später verändert werden soll.
- **Dezimal / Hexadezimal:** Hier können Sie festlegen, ob Sie die Adresse in dezimaler oder in hexadezimaler Schreibweise eingeben wollen.
- **Standardwert:** Dieser Wert wird später durch den Trainer in die angegebene Speicheradresse geschrieben.
- **Typ:** Wählen Sie hier den Werttyp aus.
- **Beschreibung:** Diese Beschreibung taucht später im Trainer auf und teilt dem Benutzer mit, was passiert.
- **Neuen Wert schreiben:** Hier können Sie angeben, ob der neue Wert durch den Benutzer geschrieben oder automatisch in einem bestimmten Zeitintervall aktualisiert werden soll. Wenn Sie den Punkt „Manuell setzen und Eingabedialog aufrufen“ anwählen, so hat der Benutzer im Trainer die Möglichkeit, Ihren Standardwert zu verändern bevor dieser geschrieben wird.

Beispiel einer erstellten Trainer EXE-Datei

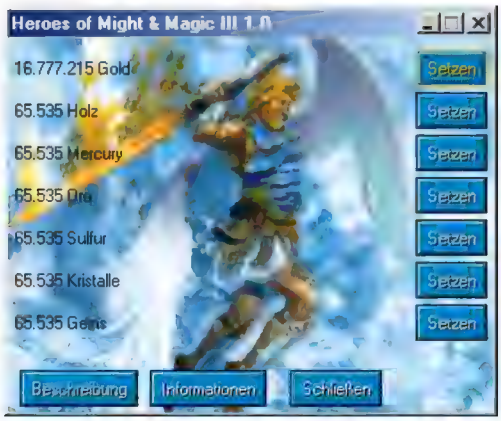


Abbildung 87: Trainer EXE-Datei

Dies ist ein Beispiel für einen Trainer für das Spiel „Heroes of Might & Magic III“. Wie Sie sehen, läßt sich das Layout weitgehend nach den eigenen Wünschen anpassen, so daß jeder Trainer eine individuelle Note erhalten kann.

Allgemeine Einstellungen

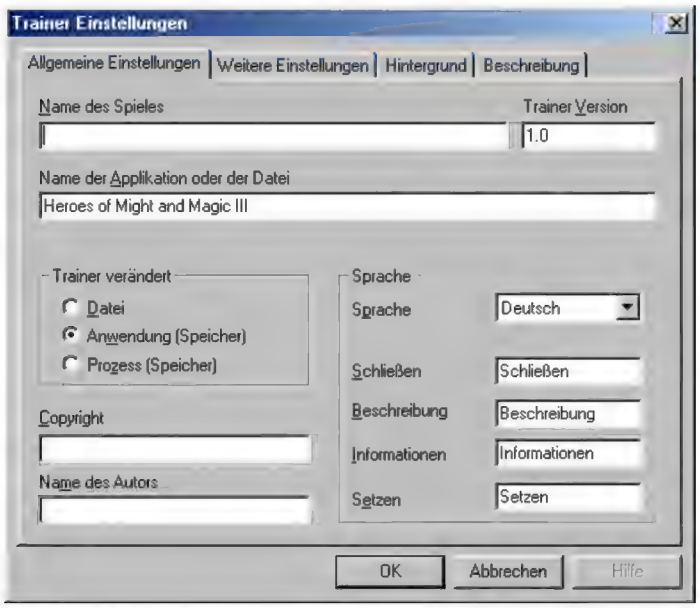


Abbildung 88: Trainer Einstellungen - Allgemeine Einstellungen

- **Name des Spieles:** Geben Sie hier den Namen des Spieles ein, für das der Trainer erstellt worden ist. Diese Name erscheint später im Titel des Trainers.
- **Trainer Version:** Hier können Sie die Version Ihres Trainers eingeben.
- **Name der Applikation oder Datei:** Falls Sie einen Trainer für eine Applikation bzw. für einen Prozeß erstellen, so muß hier der Name des Applikation oder des Prozesses stehen. Der Unprotect Trainer durchsucht dann alle laufenden Anwendungen nach diesem Namen. Falls Sie einen Trainer für eine Datei erstellen, so können Sie hier einen Dateinamen bzw. eine Dateimaske (Bsp.: *.SAV) eingeben.
- **Trainer verändert:** Hier können Sie festlegen, ob der Trainer eine Datei oder eine Anwendung verändern soll.
- **Copyright:** Geben Sie hier Ihren Copyright Text ein.
- **Name des Autors:** Hier können Sie Ihren Namen eingeben.
- **Sprache:** Hier können Sie die Sprache des Trainers ändern. Für Deutsch und Englisch sind die Texte bereits vordefiniert. Sie können aber auch jede andere Sprache verwenden.

Weitere Einstellungen

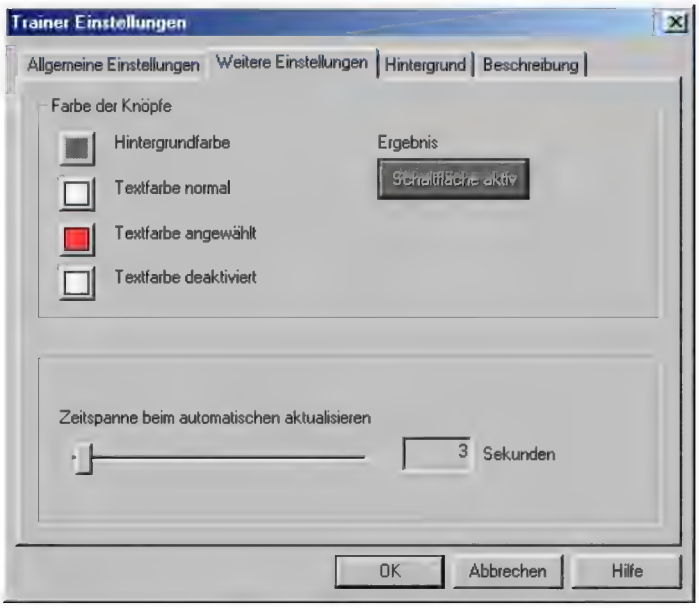


Abbildung 89: Trainer Einstellungen - Weitere Einstellungen

In diesem Dialog können Sie die Farbe der Knöpfe anpassen. Weiterhin können Sie hier die Zeitspanne für das automatische Aktualisieren von Werten einstellen. Die Zeitspanne kann in 0.1 Sekundenschritten zwischen 0.1 Sekunden und 180 Sekunden eingestellt werden.

Hintergrund Einstellungen

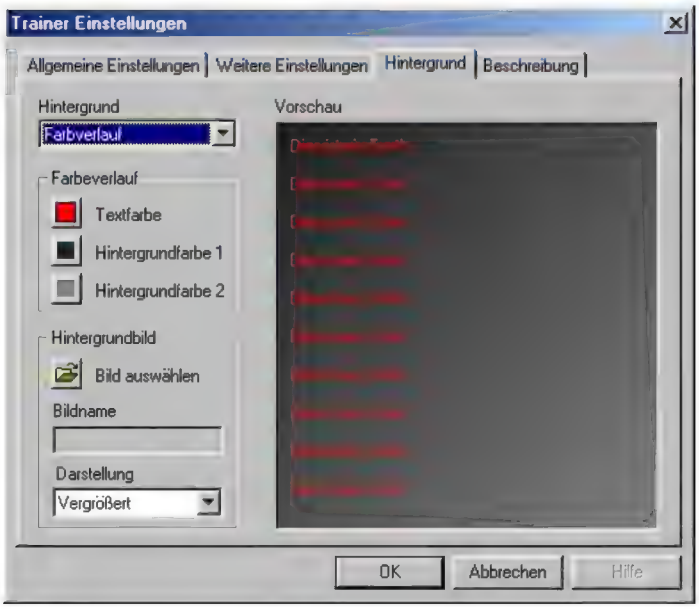


Abbildung 90: Trainer Einstellungen - Hintergrund

Hier können Sie den Hintergrund des Trainers festlegen. Zum einem haben Sie die Möglichkeit einen Farbverlauf anzugeben. Wahlweise besteht die Möglichkeit ein Hintergrundbild anzugeben. Bevor Sie den Hintergrund auf „Hintergrundbild“ einstellen, muß zuvor ein Bild im Bitmapformat ausgewählt worden sein.

Beschreibung

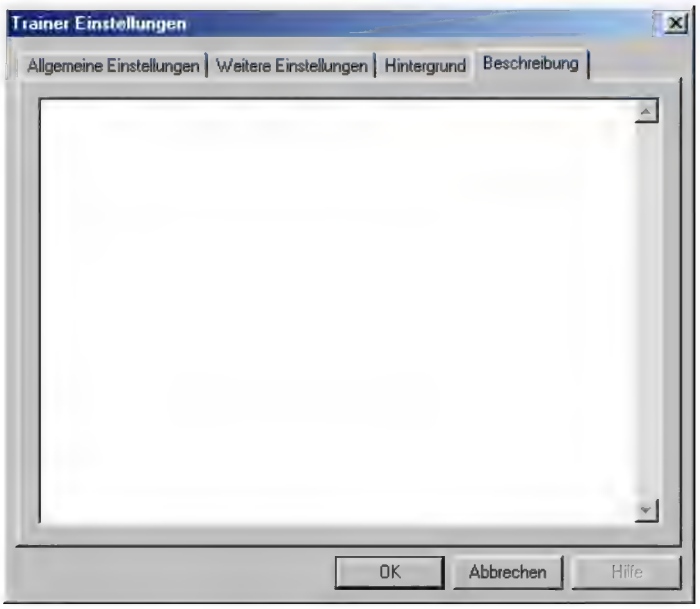


Abbildung 91: Trainer Einstellungen - Beschreibung

Geben Sie hier die Beschreibung des Trainers ein. Der Benutzer des Trainers kann diese Beschreibung dann später abrufen.

Wertetypen

Wertetypen und ihre Bedeutung

In einigen Dialogen des Unprotect Hex-Editors taucht eine Combobox auf, in der der Werttyp angeben werden kann. Mit diesem Werttyp wird angegeben, wie z.B. eingegebene Zahlen kodiert werden sollen. Dieses ist notwendig, da der Prozessor z.B. Ganze Zahlen intern anders darstellet als z.B. Fließkommazahlen. Bei Ganzen Zahlen können Sie noch angeben, ob Sie diese dezimal oder hexadezimal eingeben wollen. Auf die interne Darstellung hat dieses aber keinen Einfluß.

Alle möglichen Werttypen sind in der folgenden Tabelle erklärt:

Name	Wertebereich	Größe	Beschreibung
Short	-128 bis 127	8-Bit	1 Byte lange Zahl in der 2er-Komplement Darstellung
Byte	0 bis 255	8-Bit	1 Byte lange Zahl in der 1er-Komplement Darstellung
Integer	-32768 bis 32767	16-Bit	2 Byte lange Zahl in der 2er-Komplement Darstellung
Word	0 bis 65535	16-Bit	2 Byte lange Zahl in der 1er-Komplement Darstellung
Long	-2147483648 bis 2147483647	32-Bit	4 Byte lange Zahl in der 2er-Komplement Darstellung
Dword	0 bis 4294967295	32-Bit	4 Byte lange Zahl in der 1er-Komplement Darstellung
Float	1.175494351e–38 bis 3.402823466e+38	32-Bit	Fließkommazahl, einfache Genauigkeit
Double	2.2250738585072014e–308 bis 1.7976931348623158e+308	64-Bit	Fließkommazahl, doppelte Genauigkeit
Text			
Byteliste	0 bis 255 für jedes Element		

Kapitel 6 - Der Editor

Überblick

Auf vielfachen Wunsch haben wir nun endlich einen richtig umfangreichen Editor zum Einbinden eigener, oder selbst gesammelter Spielehilfen, eingebaut. Unprotect verwaltet seinen gesamten Datenbestand in Modul Dateien, erkennbar an der Endung .UPM (UnProtect Module file). In diesen Modulen befinden sich die eigentlichen Spielehilfen sowie alle anderen binären Dateien, wie. z.B. Trainerdateien, Vorschaubilder u.ä.

Dies erleichtert auch die Weitergabe der Daten, da sich alle benötigten Dateien in einem Modul befinden. Wer will, kann sich natürlich auch mehrere Module anlegen. Dies empfiehlt sich z.B. bei vielen Daten. Je größer ein Modul wird, desto länger dauert teilweise das Abspeichern und aktualisieren des Modulinhalts. Wen das nicht stört, kann die Module aber nahezu beliebig anwachsen lassen! Durch die Module kann Unprotect in beliebiger Weise erweitert werden. Sie können uns gerne Ihre selbsterstellten Module zuschicken oder zumailen, damit wir sie dann auch anderen Unprotect Besitzern zugänglich machen können.

Die Daten in den Modulen können natürlich auch später jederzeit wieder editiert werden. Ausgenommen davon sind die Originalmodule auf den CDs. Diese sind mit jeweils ca. 600MB ziemlich groß und können auf der CD sowieso nicht mehr geändert werden. Außerdem sind diese Module durch ein Paßwort geschützt. Persönliche Module können auf Wunsch auch mit einem Paßwort versehen werden und sind dann ohne Kenntnis des Paßwortes auch nicht mehr editierbar. Diese Funktion ist besonders für diejenigen interessant, die Ihre Daten gerne weitergeben und gleichzeitig verhindern wollen, daß jemand die Daten manipuliert!

In der aktuellen Unprotect Version können selbsterstellte Module auch endlich auf CDs ausgelagert werden und z.B. zur Laufzeit von Unprotect hinzugeladen werden!

Sie können den Editor entweder vom Hauptmenü **Unprotect** aus ausrufen, direkt durch Druck auf **F5** oder im Spieleauswahl-Fenster auf *editieren* drücken. Dieser Knopf ist nur freigeschaltet, wenn die entsprechende Spielehilfe auch editiert werden kann und ruft den Editor direkt für das angewählte Spiel auf!

Bedienung

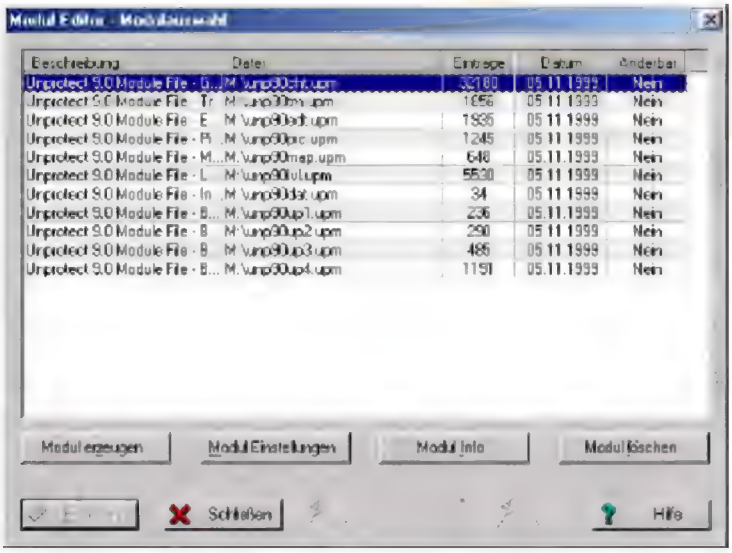


Abbildung 92: Modul Editor - Modul Auswahl

Wird der Editor normal über das Menü aufgerufen, so gelangen Sie zuerst in das oben abgebildete Modulauswahl Fenster. Hier kann das zu editierende Modul aus der oberen Listbox ausgewählt werden, sofern das Änderbar-Flag auf „*Ja*“ steht. Durch Druck auf *Modul erzeugen* kann aber auch eine neue Moduldatei angelegt werden und durch *Modul Löschen* wird die aktuell angewählte Datei nach bestätigter Sicherheitsabfrage gelöscht.

Einige der beim Erzeugen vorgenommenen Einstellungen können unter *Modul Einstellungen* nachträglich manipuliert werden. *Modul Info* gewährt Einblick in einige Details (etwa Autor, Info, usw.) des aktuell angewählten Moduls. Beim Erzeugen erscheint folgender Dialog:

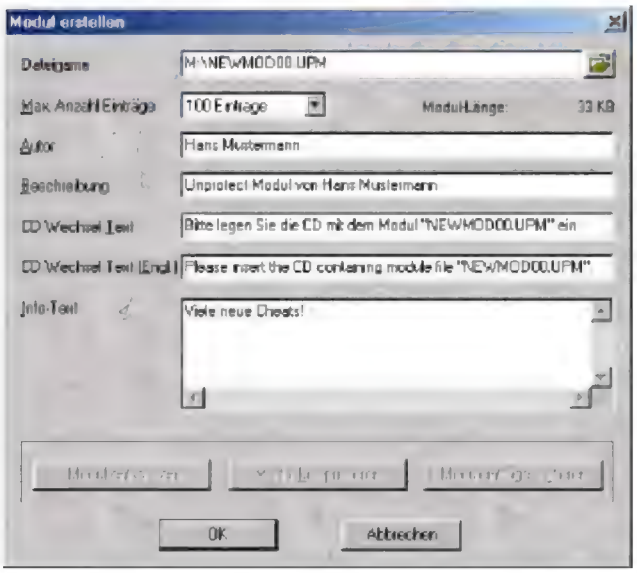


Abbildung 93: Modul Editor - Modul erstellen

Die Attribute im einzelnen:

- **Dateiname** legt den Dateinamen der Moduldatei auf Ihrer Festplatte fest.
- Unter **Max. Anzahl Einträge** legen Sie fest, wie viele Spielehilfen das Modul in etwa umfassen soll. Das Modul wird aber automatisch vergrößert, wenn die Maximalzahl überschritten wird.
- Unter **Autor** können Sie z.B. Ihren Namen eintragen.
- **Beschreibung** bietet Platz für eine kurze Modul Beschreibung, z.B. „Januar '99 Update".
- Der **CD-Wechsel Text** (in deutsch und englisch) ist sinnvoll, wenn Sie vorhaben Ihr Modul auf einen anderen Datenträger (etwa eine CD-R) auszulagern. Wenn sich dieser Datenträger nicht im Laufwerk befindet, fordert ihn Unprotect mit diesem Text an.
- Wer will kann im unteren **Info-Text** Bereich auch noch einen etwas längeren Beschreibungstext für sein Modul eingeben.
- Die Schaltfläche **Modul sperren** dient zum Schutz Ihrer Module. Wenn diese Funktion aktiviert wird, müssen Sie ein Paßwort eingeben. Danach ist das Modul vor fremden Blicken geschützt. Es kann zwar weitergegeben und benutzt werden, aber nicht mit dem Unprotect Editor verändert werden. Erst durch deaktivieren der Funktion und Bestätigung mit dem Paßwort wird das Modul wieder zum Editieren freigegeben.
- Mit der Schaltfläche **Modul komprimieren** wird versucht das Modul möglichst klein zu halten, indem gelöschte Einträge auch wirklich restlos aus dem Modul entfernt werden.
- Mit **Moduleinträge sortieren** werden schließlich die Spielehilfen im Modul alphabetisch angeordnet, so daß der Ladevorgang dieser Module beschleunigt wird, da Unprotect diese Module beim Laden nicht jedesmal neu sortieren muß.

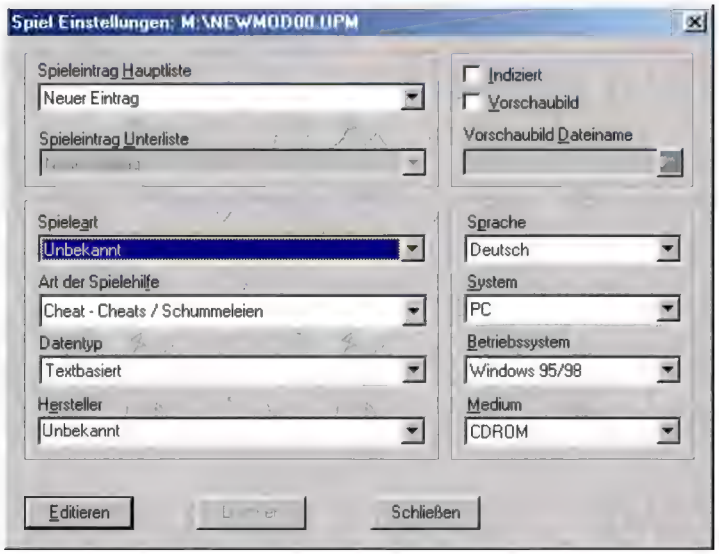


Abbildung 94: Modul Editor - Spiel Einstellungen

Im Spiel Einstellungsfenster können Sie allgemeinere Daten zum Spiel, wie z.B. Hersteller und Spieleart eingeben und sich für die Art der Spielehilfe (Lösung, Cheat, Patch, ...) entscheiden, die Sie eingeben möchten.

Wenn Sie ein neues Modul bearbeiten, befinden sich dort keine Einträge zum editieren. Dafür wird der leere Eintrag „Neuer Eintrag!“ angelegt, den Sie verändern können. Falls Sie ein schon bestehendes, mit Daten gefülltes, Modul editieren, können Sie entweder eine bestehende Spielehilfe auswählen und diese ändern oder ebenfalls den Eintrag „Neuer Eintrag!“ als Vorlage für einen neuen Eintrag wählen.

Alle Eingabezeilen, die links einen Pfeil nach unten haben, sind mit einer Listbox verbunden in der schon Einträge zur Auswahl bereitstehen. Ein Druck auf diesen Pfeil aktiviert die Listbox!

In der **ersten Eingabezeile** können Sie auswählen, ob Sie eine Spielehilfe für ein neues Spiel eingeben möchten („Neuer Eintrag“) oder für ein bestehendes Spiel eine Spielehilfe ändern bzw. eine neue eingeben möchten (zweite Eingabezeile).

Bei einem neuen Eintrag können Sie den Namen des Spiels für die Haupt- und Unterliste eingeben, sobald Sie den Dialog über die Schaltfläche *Editieren* verlassen.

Der wichtigste Punkt ist jetzt **Art der Spielehilfe**. Hier müssen Sie sich festlegen, ob Sie nun einen Cheat, Patch, o.ä. einfügen wollen. Sie können zwar im nachhinein aus einem Tip auch einen Cheat machen, Änderungen wie z.B. von Lösung nach Patch sind allerdings sinnlos und werden nicht unterstützt!

Alle anderen Einstellungen, wie z.B. **Spieleart, Hersteller**, usw. sind optional, sollten aber eingegeben werden. Diese Zusatzinformationen zeigt Unprotect dann ebenfalls an. Hier kann etwa angegeben werden, ob es sich um eine Spielehilfe für den PC oder eine Konsole handelt. Durch die Flagge kann einfach symbolisiert werden ob es sich um eine deutsche, englische, oder andere Spielehilfe handelt.

Wenn es zu dem gerade eingegebenen Spiel noch kein Vorschaubild gibt, so kann man dieses unter **Vorschaubild** eintragen. Es werden beliebige Grafiken in den Format PCX, BMP und JPG akzeptiert.

Steht ein Spiel in Deutschland auf dem Index, so kann es durch die Check Box **Indiziert** gekennzeichnet werden und später wahlweise ausgeblendet werden.

Der *Löschen* Knopf löscht das aktuell ausgewählte Spiel unwiderruflich aus dem aktuellen Modul!

Nachdem alle Eingaben abgeschlossen sind, kann die eigentliche Spielehilfe nach Druck auf *Editieren* eingegeben werden. Abhängig von der Art der Spielehilfe wird dann der Text Editor, Datei Editor, Patch Editor, Karten Editor oder Spielstand Editor Editor aufgerufen:

Text Editor

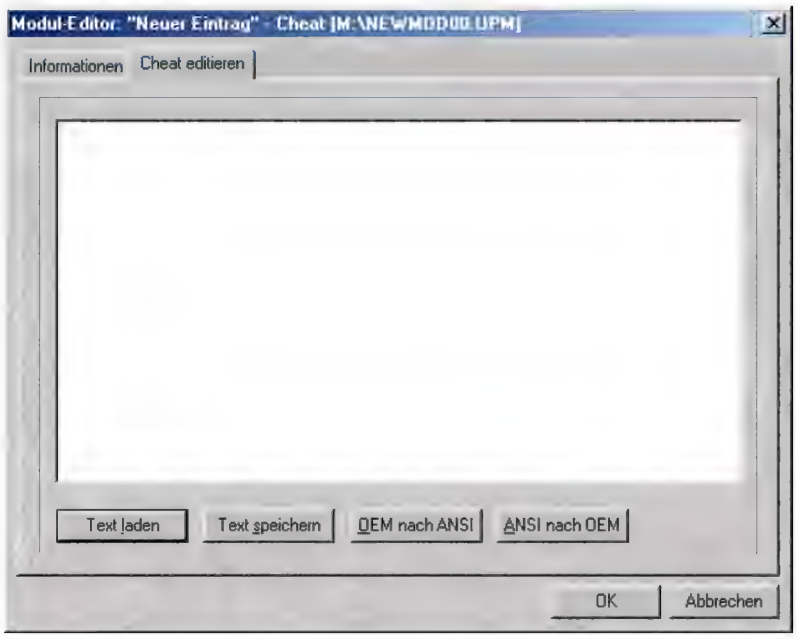


Abbildung 95: Modul Editor - Text editieren

An dieser Stelle wird zur Eingabe einer textbasierten Spielehilfe der eingebaute Text Editor von Unprotect aufgerufen. Er bietet die üblichen Standard Funktionen, die von anderen Editoren bekannt sind.

Hier können Sie z.B. einen beliebigen Text eingeben oder von Ihrer Festplatte laden. Beim Verlassen des Editors wird die eingegebene Spielehilfe in das Unprotect Modul integriert und zum Hauptprogramm von Unprotect zurückgekehrt.

Wenn Sie beim Beenden des Editors gefragt werden, ob der Text gespeichert werden soll, ist damit gemeint, ob er zusätzlich in einer Extra Datei auf Festplatte gespeichert werden soll. Im Modul wird der Text auf jeden Fall abgelegt!

Datei Editor

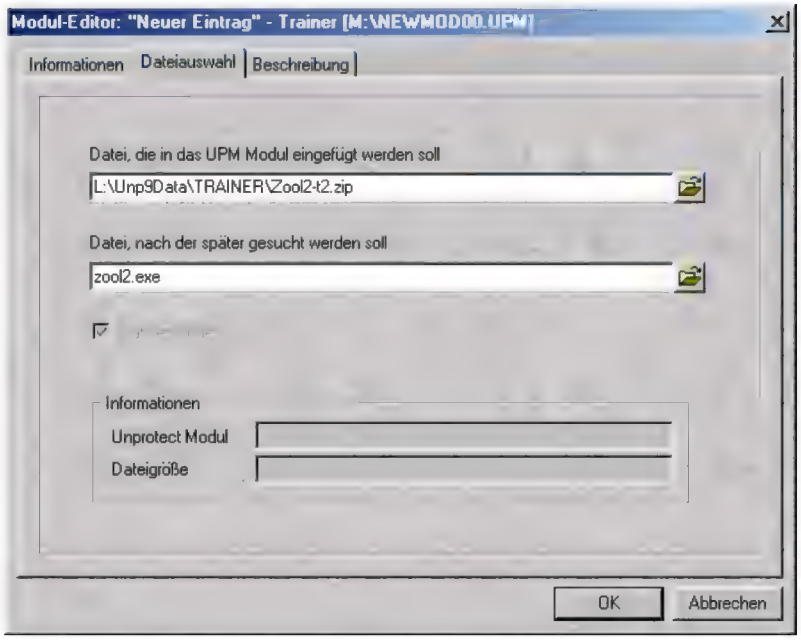


Abbildung 96: Modul Editor - Datei Auswahl

Bei allen dateibasierten Spielehilfen, wie z.B. Trainer, Editoren, Tools, usw. wird der gleiche Dialog (s.o.) aufgerufen. Er unterscheidet sich lediglich im Titel und der Beschriftung der Eingabezeilen. Hier haben Sie die Möglichkeit in der Eingabezeile „**Datei des Trainers**" eine Datei anzugeben, die als Binärdatei mit in das Modul aufgenommen wird. Gehören mehrere Dateien zu einer dateibasierten Spielehilfe, so empfiehlt es sich diese zu einem ZIP Archiv zusammenzufassen und dieses einzubinden. Unprotect erkennt automatisch, daß es sich um eine .ZIP Datei handelt und ruft später den Archiv Dialog auf.

Eigene ZIP Dateien können Sie z.B. mit dem Programm ZIP erzeugen. Die Freeware Version finden Sie im TOOLS-Verzeichnis auf der 1. CD.

Es gibt aber auch noch zahlreiche andere ZIP Programme, etwa von PKWare (www.pkware.com) oder das Shareware Programm WinZIP (www.winzip.com)

Wenn Sie später wollen, daß Unprotect selbständig nach dem Verzeichnis des Spieles sucht, für das die Spielehilfe bestimmt ist, müssen Sie den **Namen der Suchdatei** angeben. Dazu eignet sich dann z.B. das Hauptprogramm des Spiels. Unprotect sucht dann nach dieser Datei und kann so das Spieleverzeichnis finden. Diese Option ist optional und muß nicht benutzt werden!

Wer keine Lust hat die Dateinamen einzutippen, kann auch mit Hilfe der *Datei* Knöpfe den Standard Datei Dialog aufrufen und sich durch die Verzeichnisstruktur seiner Festplatte hangeln.

Wird dieser Dialog mit *OK* bestätigt, so wird automatisch der o.g. Text Editor aufgerufen und es kann z.B. eine Beschreibung des Trainers eingegeben werden. Wird kein Info Text benötigt, so kann der Editor einfach sofort wieder geschlossen werden.

Patch Editor

Mit dem Patch Editor können Sie eigene Patches in Unprotect einbauen. Damit lassen sich nahezu beliebige Änderungen an Dateien automatisieren. Bitte beachten Sie, daß diese Funktion eher für den erfahrenen Anwender ist, der sich mit den Interna von Dateien auskennt und weiß, was er ändert. Bei unachtsamen Änderungen an Programmen kann die ordnungsgemäße Funktion natürlich nicht gewährleistet werden. Abstürze sind dann noch die harmlosesten Erscheinungen!

Tip: Immer mit Sicherheitskopien arbeiten!

Alle Zahleneingaben im Patch Editor erfolgen hexadezimal! Evtl. müssen Sie also den eingebauten Hex-Editor zum Umrechnen der Werte verwenden.

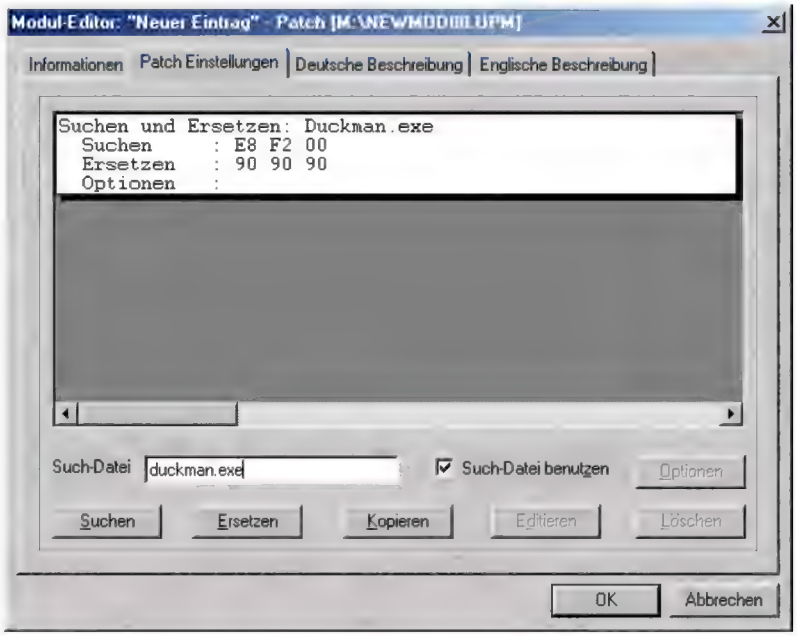


Abbildung 97: Patch Editor - Patch Einstellungen

Bereits eingegebene Patchdaten werden in die Listbox eingefügt und können jederzeit mit Hilfe des Knopfes *Editieren* oder einen Doppelklick auf den entsprechenden Listboxeintrag geändert werden oder durch Druck auf *Löschen* wieder aus der Liste entfernt werden.

Wenn Unprotect später beim Ausführen des Patches versuchen soll, das entsprechende Spieleverzeichnis auf Festplatte zu finden, muß unter *Such-Datei* der Dateiname einer zum Spiel gehörenden Datei angegeben werden. Üblicherweise gibt man hier den Namen des Hauptprogramms an.

Unprotect unterstützt das Patchen von Dateien auf drei verschiedene Arten:

Suchen & Ersetzen

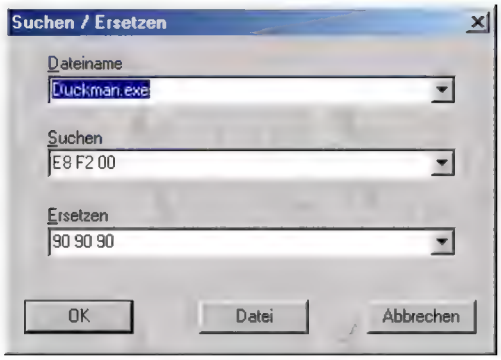


Abbildung 98: Patch Editor - Suchen & Ersetzen Dialog

Eine bestimmte Bytefolge suchen und durch eine andere ersetzen. Der Suchen / Ersetzen Dialog wird durch den Knopf *Suchen* aufgerufen.

In der ersten Eingabezeile können Sie den Namen der zu patchenden Datei eingeben oder durch Druck auf *Datei* auswählen.

Die zweite Eingabezeile nimmt die zu suchende Bytefolge auf und die dritte schließlich die neuen Bytes.

Ersetzen

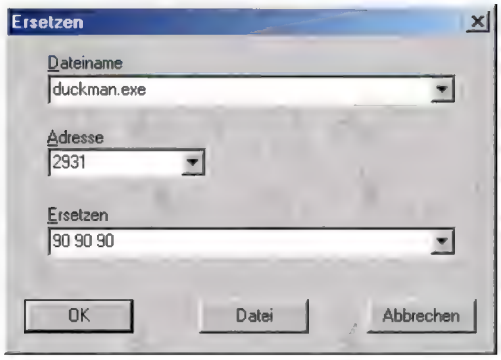


Abbildung 99: Patch Editor - Ersetzen Dialog

Durch den Knopf *Ersetzen* gelangen Sie in den Ersetzen Dialog. Im Gegensatz zum Suchen / Ersetzen Dialog wird hier nicht nach eine Bytefolge gesucht, sondern es muß gezielt eine Adresse innerhalb der Datei angegeben werden, an der Unprotect dann die Bytes aus der dritten Eingabezeile eintragen kann.

Kopieren

Wenn Sie schon im Besitz einer gepatchten Datei sind oder für den Patch eine weitere Datei (z.B. eine Batch-Datei oder ein externes Patch Programm) benötigt wird, können Sie nach Druck des Knopfes *Kopieren* eingeben.

Diese Datei wird dann mit in die Unprotect Modul Datei integriert und beim Aufruf des Patches automatisch in das gewünschte Verzeichnis kopiert.

Optionen

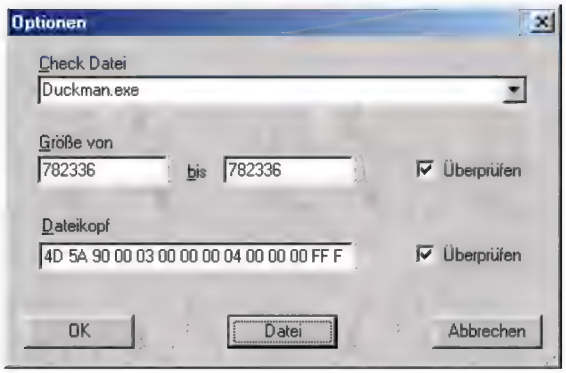


Abbildung 100: Patch Editor - Optionen

Sie haben optional die Möglichkeit zu jedem Patcheintrag eine paar Optionen anzugeben, die beim späteren Patchvorgang überprüft werden. So kann verhindert werden, daß der Patch auf Dateien angewandt wird, die sich von den erwarteten Dateien unterscheiden.

Es kann vor dem Patchen die Dateigröße überprüft werden. Geben Sie dazu die Mindestgröße die die zu patchende Datei haben darf in die erste Eingabezeile unter „*Größe von*" und die Maximalgröße in die nebenstehende Eingabezeile ein. In der Regel kann man für beide Eingabezeilen den gleichen Wert angeben. Wenn die Checkbox „*Check*" markiert ist, überprüft Unprotect vor dem Patchen die Dateigröße und gibt ggf. eine Warnung aus.

Zusätzlich kann auch noch der Header, also die ersten paar Byte (hier 32) einer Datei überprüft werden. Wenn sich Unterschiede zeigen, gibt Unprotect wiederum eine Warnmeldung aus.

Info Text

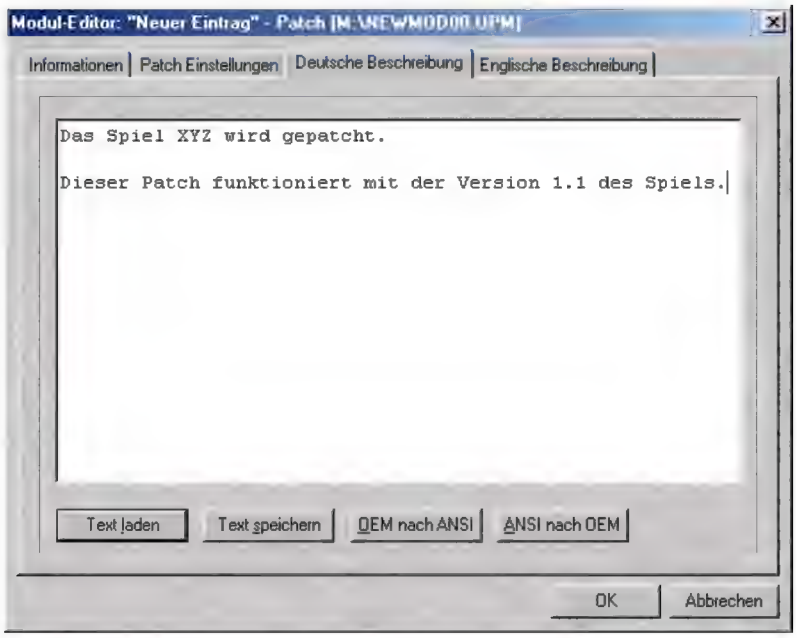


Abbildung 101: Patch Editor - Info Text

Zu jedem Patch gehört natürlich auch ein Info Text, also eine Beschreibung des Patches und evtl. Hinweise die beachtet werden müssen. Hier kann ein deutscher und englischer Beschreibungstext parallel eingegeben werden. Wer die englische Version von Unprotect installiert hat, bekommt automatisch den englischen Text zu lesen. Wer nicht vor hat seine Module international weiterzugeben, kann die englische Spalte natürlich auch freilassen.

Karten/Grafik Editor

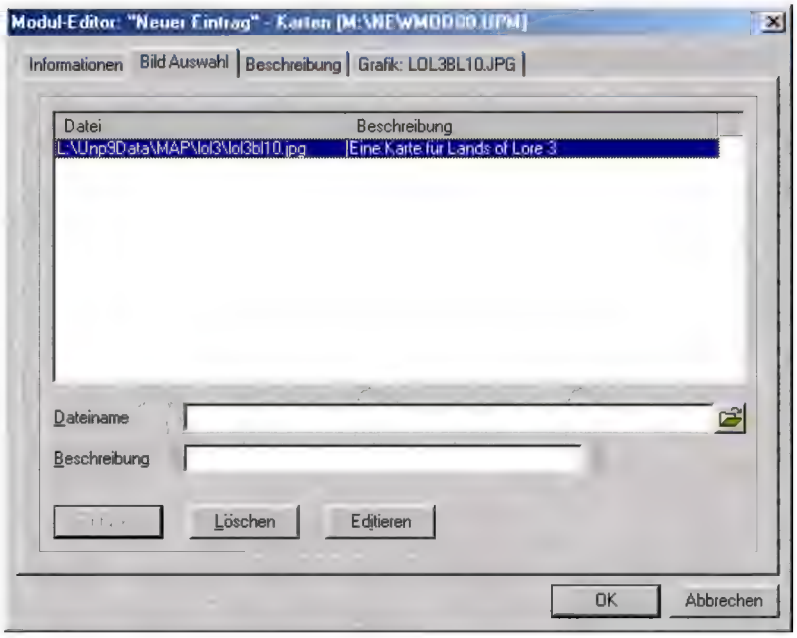


Abbildung 102: Karten/Grafik Editor

Mit dem Karten/Grafik-Editor können grafische Karten oder andere Grafiken zu einem Spiel in Unprotect eingebunden werden. Auch hier werden wieder beliebige PCX, BMP und JPG Bilder akzeptiert.

Zu jeder Grafik können Sie eine kurze **Beschreibung**, die später in einer Auswahlbox erscheint eingeben und natürlich den **Pfad** der Grafikdatei.

Wenn Sie den Dateinamen und die Beschreibung angegeben haben, können Sie die Grafik mit der Schaltfläche **Einfügen** in die Liste und somit in das Modul aufnehmen. Der Knopf **Löschen** entfernt die Grafik wieder aus der Liste und **Editieren** erlaubt die nachträgliche Änderung des Namens und/oder der Beschreibung.

Durch Druck auf die obere Tabbe *Beschreibung* wird der bekannte Text Editor aufgerufen und es kann optional ein ausführlicher Text, z.B. mit Koordinatenerklärungen für Karten, zu den Bildern eingegeben werden.

Spielstand Editor Editor

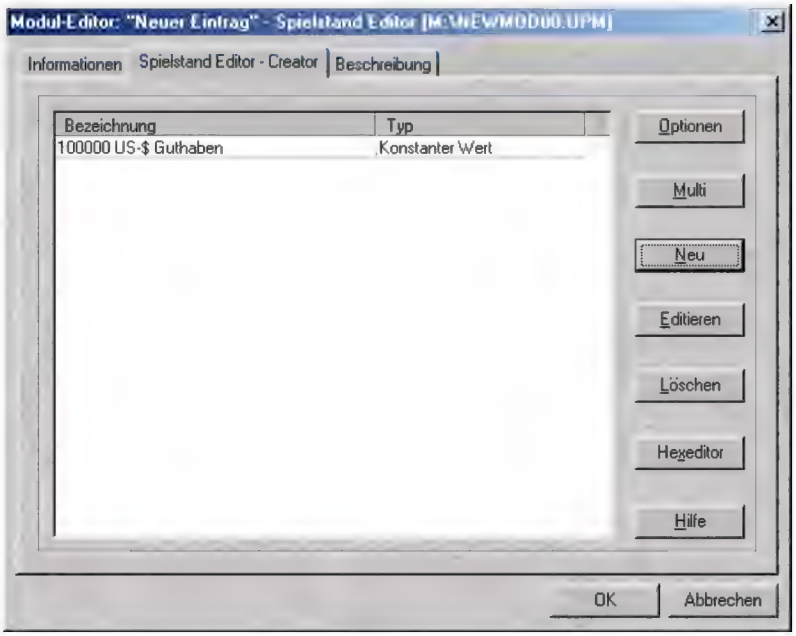


Abbildung 103: Spielstand Editor Editor

Mit dem Spielstand Editor - Editor können Sie in Unprotect integrierte Editoren für die bequeme Manipulation von Spielständen entwerfen. (Spielstand Editor Editor hört sich dämlich an, ist aber richtig so. Gemeint ist ein Editor für eigene Spielstand Editoren.)

Bitte beachten: Im Gegensatz zum Patch Editor können hier die Werte in dezimal oder in hexadezimal (dann mit vorgestelltem $ oder 0x) eingetragen werden.

Beim Anlegen eines neuen Editors können Sie zuerst unter *Optionen* einige grundlegende Dinge einstellen:

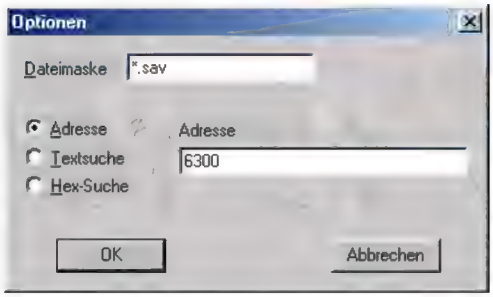


Abbildung 104: Spielstand Editor Editor - Optionen

Dateimaske:

Wenn Sie genau wissen, daß das Spiel für den Sie gerade einen Editor entwickeln seine Spielstände immer nach dem einen bestimmten Schema, etwa *.SAV benennt, können Sie diese Dateimaske angeben. Bei der späteren Auswahl der Spielstände werden dann nur die Dateien mit dieser Dateimaske angezeigt.

Eingabe der Adresse:

Geben Sie hier die Adresse innerhalb des Spielstandes an, an der die eigentlichen Daten beginnen. Es könnte z.B. sein, das Ihr Spielstand immer einen Vorspann von 100 Bytes hat, bevor die Spielstanddaten beginnen. Dann geben Sie 100 an. Dazu muß ebenfalls die Combobox **Adresse** angewählt sein.

Wenn die Daten im Spielstand nicht an einer festen Position beginnen, aber immer einen festen Anfangstext (z.B.: SAVE00) haben, so können sie wenn **Text Suche** angewählt ist, nach diesem Text suchen lassen. Die Fundadresse wird dann automatisch als Startadresse verwendet. Alternativ kann auch nach einer beliebigen Bytefolge gesucht werden, wenn **Hex Suche** aktiviert ist.

WICHTIG: Alle späteren Adreßeingaben sind relativ zu dieser Startadresse!

Wenn ein Spielstand mehrere „Unter-Spielstände" besitzt, also z.B. mehrere Charakter in einem Spielstand sind, können diese Eigenschaften unter *Editieren* (vom Spielstand Editor Editor Hauptdialog aus) bestimmt werden. Dies kann z.B. bei Rollenspielen der Fall sein, wo oftmals alle Helden innerhalb einer Datei abgespeichert werden:

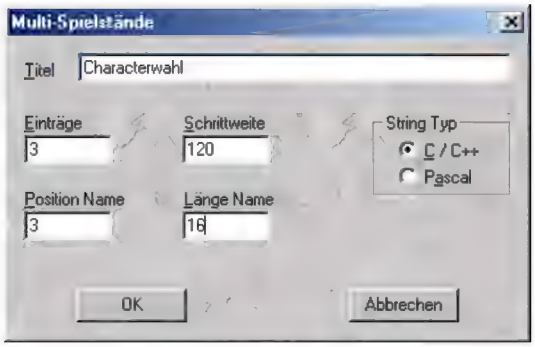


Abbildung 105: Spielstand Editor Editor - Optionen für "Multi Spielstände"

Titel:

Geben Sie hier einen Namen für die Unterliste an. Bei unserem Rollenspielbeispiel, können Sie z.B. als Titel „Charakter-Auswahl" eingeben.

Einträge:

Hier geben Sie an, wie viele „Unter-Spielstände" sich in dem Spielstand befinden.

Schrittweite:

Geben Sie hier den Abstand der einzelnen „Unter-Spielstände" von einander an.

Pos. Name und Länge Name:

Damit die einzelnen Einträge später aus einer Unterliste ausgewählt werden können, kann hier die Position eines Namens und dessen Länge innerhalb des Spielstandes angegeben werden.

String Typ:

Hier kann noch zwischen C und Pascal Zeichenketten unterschieden werden. C/C++ speichern am Ende der Zeichenkette eine Null als Endekennung. Pascal dagegen speichert im ersten Byte der Zeichenkette die Anzahl der noch folgenden Zeichen.

Bsp.:

Sie haben einen Spielstand für ein Rollenspiel. Bis zur Adresse 450 kommen nur unwichtige Daten, die eigentlichen Spielstanddaten fangen erst ab Adresse 451 an, also geben Sie unter „Eingabe" (im Hauptdialog) 451 an. Innerhalb des Spielstandes sind Ihre Helden abgespeichert. Der Name des ersten Helden steht an Adresse 455 und die Namen dürfen max. 20 Zeichen lang sein. Also geben Sie bei „Pos. Name" 4 an und bei „Länge Name" 20.

WICHTIG: Die Adressen innerhalb des Spielstandes werden relativ zur Startadresse (Eingabe) verwaltet. Unprotect fängt in diesem Beispiel also immer an der Adresse 451 an. Wollen Sie also den Namen des Helden an der „richtigen" Adresse 455 angeben, müssen Sie den Wert 4 als Position angeben, da 451 + 4 = 455.

Kommen wir jetzt endlich zur eigentlichen Eingabe der relevanten Daten für den Spielstand Editor. Dies geschieht durch drücken des *Neu*-Knopfes im Hauptdialog. Alle dort gemachten Eingaben können später über *Editieren* wieder verändert oder mit *Löschen* komplett gelöscht werden.

Als besondere Funktion kann direkt der *Hex-Editor* aufgerufen werden und die dort eingebauten Suchfunktionen zum Auffinden bestimmter Attribute innerhalb der Spielstände benutzt werden. Falls sinnvolle Werte gefunden werden, können diese automatisch in den Spielstand Editor Editor übernommen und dort bearbeitet werden! Ausführliche Informationen zum Hex-Editor erhalten Sie im Kapitel 4 - Der ab Seite 63.

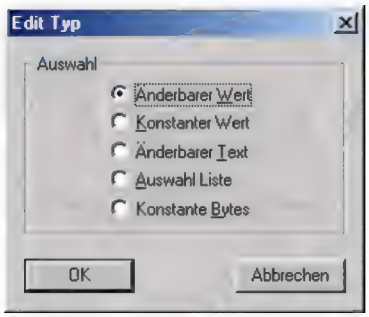


Abbildung 106: Spielstand Editor Editor - Edit Typ

Zu Beginn können Sie sich für einen bestimmten Typ entscheiden. Die darauf folgenden Eingaben unterscheiden sich z.B. ob ein konstanter Wert gesetzt werden soll, ein bestimmter Wertebereich geändert werden darf, usw.

Es stehen folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

Änderbarer Wert:

Abbildung 107: Spielstand Editor Editor - Wert ändern

Titel:

Eine kurze Beschreibung für die zu ändernden Attribute kann hier eingetragen werden, z.B.: „Stärke für Charakter 1".

Größe:

Hier können Sie auswählen, wie groß der zu ändernde Wert ist. Also wie viele Bytes er im Spielstand belegt.

Wertebereich:

Geben Sie hier den zulässigen Wertebereich ein. Wenn Sie z.B. die Anzahl der Leben ändern wollen und das Spiel nur 1 - 5 unterstützt, können Sie diese Werte als Grenzen eingeben. Der Anwender hat dann später die Möglichkeit einen beliebigen Wert innerhalb dieses Bereiches anzugeben, oder aber den vorgegebenen Wert zu übernehmen. Sie können auch einen negativen Bereich angeben. Falls der gesamte Zahlenbereich erlaubt ist, können Sie z.B. bei einem 4 Byte-Wert einfach 0 bis $FFFFFFFF angeben.

Adresse:

Tragen Sie hier (wieder relativ zur Startadresse!) die Adresse ein, an der der zu ändernde Wert im Spielstand steht.

Neuer Wert:

Hier kann ein sinnvoller Vorgabewert angegeben werden.

Konstanter Wert:

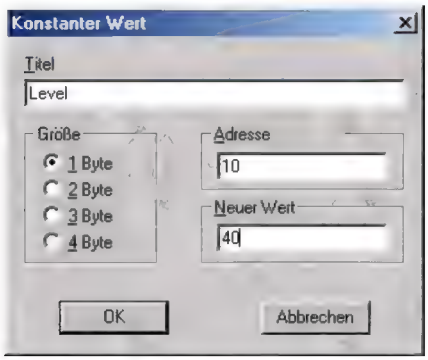


Abbildung 108: Spielstand Editor Editor - Konstanter Wert

Unter „Konstanter Wert“ sind die gleichen Eingaben zulässig wie unter „Wert Ändern“, mit der Ausnahme, daß hier kein Wertebereich angegeben werden kann, sondern generell der unter „Neuer Wert“ eingegebene Vorgabewert genommen wird.

Änderbarer Text:

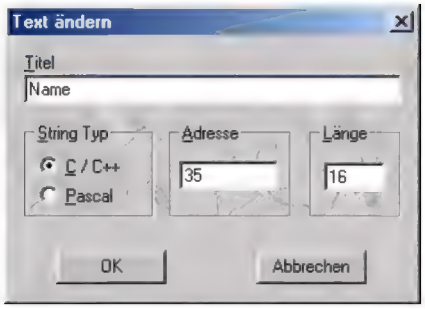


Abbildung 109: Spielstand Editor Editor - Text ändern

„Änderbarer Text“ dient dazu, bestimmte Textstellen innerhalb eines Spielstandes zu ändern (z.B. Charakter Name). Geben Sie dafür die zulässige **Länge** des Textes an.

Auswahl Liste:

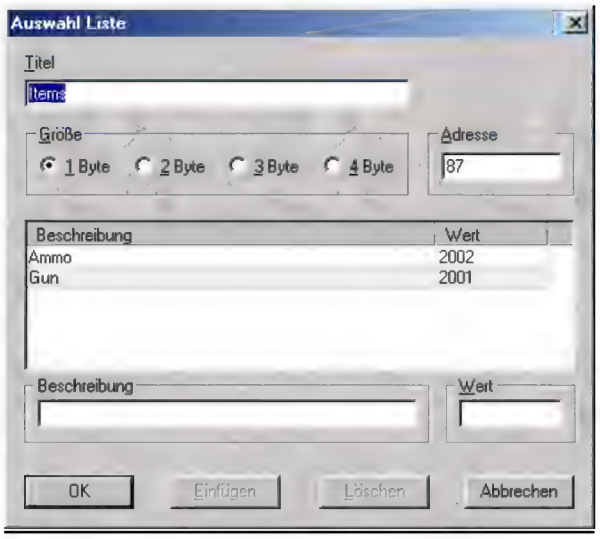


Abbildung 110: Spielstand Editor Editor - Auswahl Liste

Die „Auswahl Liste" ist im Prinzip eine Liste, bestehend aus „Konstanten Werten". Sie kann z.B. zur Auswahl bestimmter Gegenstände dienen.

Konstante Bytes:

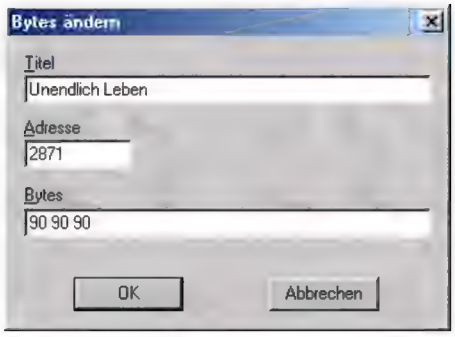


Abbildung 111: Spielstand Editor Editor - Bytes ändern

Dieser Dialog ähnelt dem von „Konstanter Wert". Allerdings ist hier die Beschränkung auf eine Länge von max. 4 Bytes aufgehoben. Es können mehrere Bytes in einem Rutsch geändert werden.

Jetzt haben Sie alle nötigen Eingaben für Ihren Spielstand Editor gemacht und können abschließend evtl. einen kurzen Beschreibungstext eingeben, wenn Sie im Hauptdialog auf *Info Text* drücken.

Kapitel 6 - Tools und Wizards

Überblick

In diesem Kapitel werden die einzelnen, in Unprotect eingebauten, Tools und Wizards kurz erläutert. Den umfangreichen Tools: Modul Editor, Hex-Editor und externer Hex-Editor sind eigene Kapitel in diesem Handbuch gewidmet.

Text Editor

Es wird der Unprotect Text Editor gestartet. Hier können Sie z.B. Ihre Cheats bearbeiten. Es stehen alle Grundoperationen eines Text Editors zur Verfügung, wie z.B.:

- Speichern in verschiedenen Formaten
- Drucken inkl. Druckervorschau
- Einstellmöglichkeiten für Schriften und Farben

Registrierungseditor

Der mit Windows mitgelieferte Registrierungseditor wird (sofern auf Ihrem System vorhanden) gestartet. Bei einigen Patches oder anderen Spielehilfen müssen evtl. Änderungen an der Registrierungsdatenbank von Windows vorgenommen werden, was mit diesem Tool möglich ist.

ACHTUNG: Unachtsame Änderungen können den reibungslosen Ablauf von Windows stören bzw. das System unbrauchbar machen!
Änderungen bitte nur vornehmen, wenn Sie mit dem Aufbau der Registrierungsdatenbank vertraut sind!

Text Betrachter

Der Text Betrachter ähnelt dem o.g. Text Editor von Unprotect mit der Ausnahme, daß Texte nur angezeigt aber nicht bearbeitet werden können.

Haupt Wizard

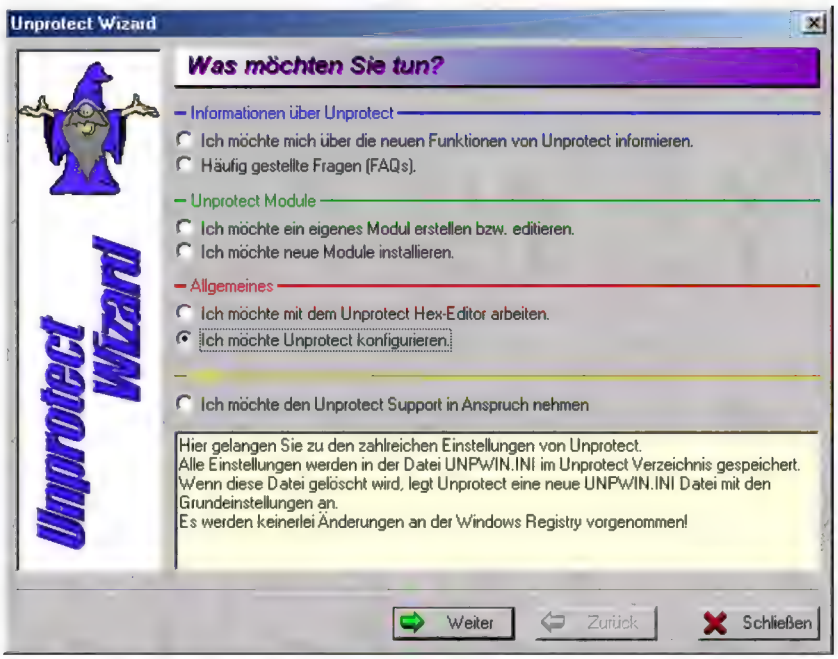


Abbildung 112: Haupt Wizard

Der Unprotect Haupt Wizard bringt Sie schnellst möglich zu vielen erweiterten Unprotect Funktionen. Markieren Sie einfach eines der genannten Themengebiete. Sie sehen dann im unteren Teil des Dialogs eine detaillierte Beschreibung und können das entsprechende Thema mit der Schaltfläche „*Weiter*“ sofort anspringen.

Im großen und ganzen sind die Wizards selbsterklärend. Es gibt zu jedem Thema eine ausführliche Beschreibung und die Navigation ist in Unprotect bei allen Wizards durchgängig gleich einfach gehalten.

Support Wizard

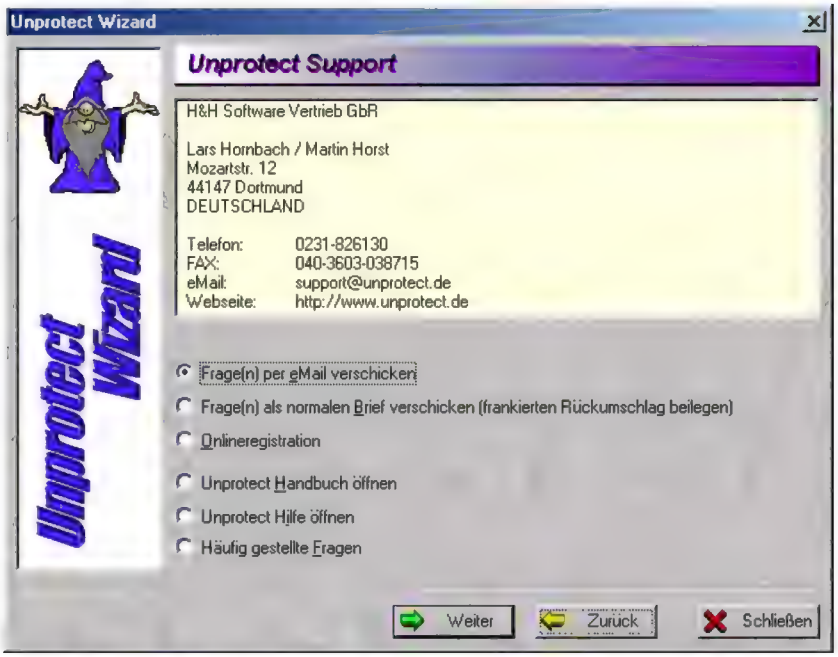


Abbildung 113: Support Wizard

Der Support Wizard hilft Ihnen weiter, wenn Sie irgendwelche Probleme mit Unprotect haben. Sie können z.B. per Post oder eMail Kontakt mit den Herstellern aufnehmen und so versuchen Lösungen zu evtl. Problemen zu finden, die nicht aus der Unprotect Online Hilfe oder dem Benutzerhandbuch hervorgehen.

Fragen und Antworten zu häufig gestellten Fragen werden wir in unregelmäßigen Abständen in der Rubrik „*Häufig gestellte Fragen*" zusammenfassen. Evtl. hatte schon jemand die gleiche Frage wie sie und es existiert bereits eine Antwort auf das Problem. Ein kurzer Blick in diesen Bereicht lohnt sich allemal.

Modul Installation Wizard

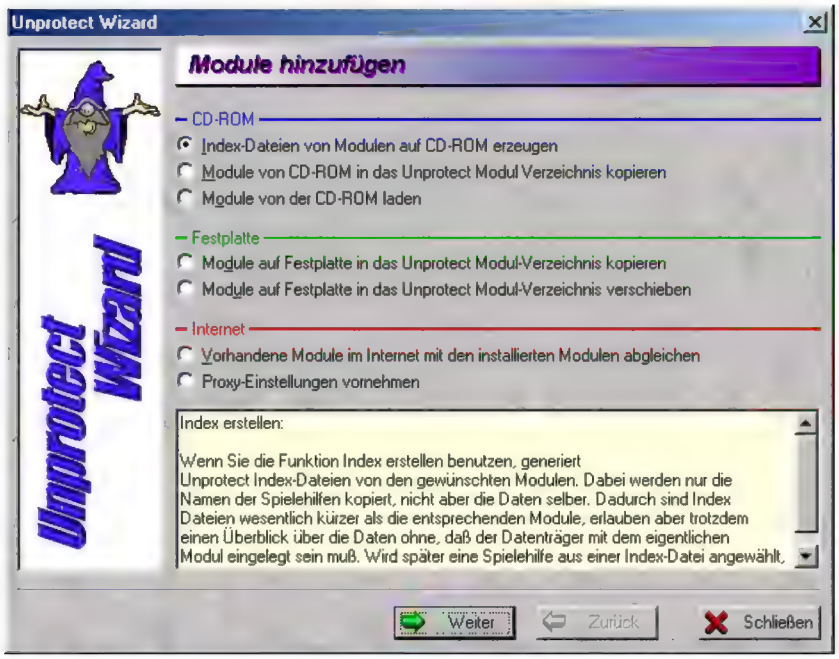


Abbildung 114: Modul Installation Wizard

Mit Hilfe des Unprotect Modul Installation Wizards können Sie bequem neue Module und/oder Index Dateien zu Unprotect hinzufügen. Der Wizard kommt in folgenden Situationen zum Einsatz:

- Sie möchten Index-Dateien von bestehenden Modulen anlegen.
- Sie haben eine CD (z.B. die Unprotect Update CD, siehe: Bezugsquellen für Updates, Seite 139) mit neuen Updates und möchten diese einbinden.
- Sie haben bereits irgendwo neue Module auf Ihrer Festplatte (z.B. selbsterstellt oder aus dem Internet) und möchten diese in Unprotect integrieren.
- Sie möchten aktuelle Module aus dem Internet hinzufügen.

Index-Dateien von Modulen auf CD-ROM erzeugen

Unprotect arbeitet mit Indexdateien (erkennbar an der Endung .UPX) und Moduldateien (erkennbar an der Endung .UPM). Ein Modul besteht aus einem Modulkopf in dem alle Zusatzinformationen zu einer Spielehilfe vermerkt sind (etwa Name des Spiels, Art der Spielehilfe, usw.) sowie den eigentlichen Daten der Spielehilfen. Eine Index-Datei dagegen besteht nur aus diesem Modulkopf ohne den eigentlichen Spielehilfen. Der Vorteil von Index-Dateien besteht darin, daß Unprotect schon auf alle Daten des entsprechenden Moduls, von dem Index-Datei erzeugt worden ist, zugreifen kann, die eigentlichen Spielehilfen aber keinerlei Festplattenplatz beanspruchen und z.B. auf CDs ausgelagert werden können. Unprotect fordert den entsprechenden Datenträger dann automatisch an, sobald die eigentliche Spielehilfe angesprochen wird.

Für die bei Unprotect mitgelieferten Moduldateien werden bei der Installation automatisch Index-Dateien auf Ihrer Festplatte abgelegt. Aus diesem Grund kann Unprotect ohne den CDs genutzt werden und fordert sie erst bei Bedarf an.

Über die Funktion „Index-Dateien von Modulen auf CD-ROM erzeugen" können Sie Ihre eigenen Index-Dateien anlegen. Folgen Sie dazu einfach den Anweisungen von Unprotect.

Module von CD-ROM in das Unprotect Modul Verzeichnis kopieren

Es werden die gewünschten Module (z.B. von unserer Update CD, siehe: Bezugsquellen für Updates, Seite 139) in das Unprotect Data Verzeichnis kopiert. Dadurch haben Sie ohne die CD einzulegen Zugriff auf die entsprechenden Spielehilfen. Allerdings ist der Speicherplatz, der auf der Festplatte verbraucht wird, um einiges höher als bei der Verwendung von Index-Dateien. Es empfiehlt sich nur die häufig benutzten Module auf Festplatte zu kopieren, wenn Speicherplatz gespart werden soll.

Module von CD-ROM laden

Diese Funktion ist nur von Bedeutung, wenn Sie z.B. eine Unprotect Update CD oder eine eigene CD mit Unprotect Modulen besitzen. Diese Funktion wird nicht benötigt, wenn folgendes zutrifft:

- Die Module liegen bereits im Unprotect Data Verzeichnis.
- Es liegen bereits Index-Dateien der Module im Unprotect Data Verzeichnis.
- Die CD lag schon beim Start von Unprotect in einem CD-ROM Laufwerk.

Falls die oben genannten Punkte nicht zutreffen, so können Sie diese Funktion dazu benutzen die entsprechenden Spielehilfen in Unprotect sichtbar zu machen. Allerdings muß dieses bei jedem Start von Unprotect erneut durchgeführt werden. Diese Funktion eignet sich somit am besten für Spielehilfen, die nur selten benötigt werden. Wenn Sie permanenten Zugriff auf die Spielehilfen wünschen, müssen Sie die o.g. Funktion „*Module von CD-ROM in das Unprotect Modul Verzeichnis kopieren*" benutzen.

Module auf Festplatte in das Unprotect Modul Verzeichnis kopieren

Unprotect durchsucht standardmäßig das Unprotect Hauptverzeichnis und das Data Unterverzeichnis nach Unprotect Modulen und Index Dateien. Falls Sie nun Module auf der Festplatte in einem anderen Verzeichnis liegen haben, so können Sie diese mittels dieser Funktion in das Unprotect Verzeichnis kopieren.

Module auf Festplatte in das Unprotect Modul Verzeichnis verschieben

Diese Funktion entspricht der o.g., außer daß die kopierten Module aus dem Original Verzeichnis gelöscht werden und so nur einmal Platz auf der Festplatte belegen.

Vorhandene Module aus dem Internet mit den installierten Modulen abgleichen

Unprotect baut eine Internet Verbindung auf und überprüft, welche Module noch nicht installiert worden sind. Die von Ihnen ausgewählten Module werden dann automatisch aus dem Internet geladen, entpackt und zur Laufzeit in Unprotect eingebunden.

Weiterhin können Sie noch angeben, von welchem Server die Module geladen werden sollen. Falls ein oder mehrere Module nicht auf dem von Ihnen angegebenen Server liegen, so weicht Unprotect automatisch auf den nächsten Server aus.

Die noch gepackten Dateien aus dem Internet werden zusätzlich im Download Verzeichnis von Unprotect abgelegt. Diese werden zur Ausführung von Unprotect nicht weiter benötigt. Es bietet sich aber an, diese Dateien zu archivieren. Wenn Sie Unprotect irgendwann einmal neu installieren, können Sie auf Ihre gesicherten Dateien zurückgreifen und müssen diese nicht erneut aus dem Internet laden!

Falls der Download einmal abbrechen sollte, können Sie den Wizard erneut starten und Unprotect lädt den restlichen Teil der Daten runter. Eine wiederholte Übertragung aller Bytes ist somit nicht nötig. Allerdings muß der Server diese sog. „Resume“ Funktion unterstützen.

Kapitel 7 - Problemlösungen & Support

Problembehebung

Allgemeines

Falls Sie Probleme irgendwelcher Art mit Unprotect haben, so versuchen Sie bitte zuerst, ob sich diese nicht durch Lesen dieser Anleitung beseitigen lassen, bevor Sie uns kontaktieren. Ansonsten schicken Sie uns z.B. einfach eine eMail (siehe: Support Wizard auf Seite 133)!

Anfragen per Post beantworten wir nur noch, wenn auch ein frankierter Rückumschlag beiliegt. Bei komplexeren Problemen, z.B. wenn Sie Unprotect gar nicht zum Laufen bekommen, können Sie uns natürlich auch persönlich anrufen. Aber bitte nur wenn es wirklich wichtig ist und dann zu „normalen" Zeiten! In der Regel sind wir bis 19:30 erreichbar. Nächtliche Anrufe, oder z.B. Sonntags um 7:30 (alles schon dagewesen!) nehmen wir aus verständlichen Gründen nicht mehr entgegen! Unsere Adresse finden Sie im *Anhang A* auf Seite 150.

Probleme beim Patchen

Falls Sie Probleme mit dem Patchen von Spielen haben, so schauen Sie bitte im Kapitel *Arbeiten mit Unprotect* im Abschnitt *Anwendung der Spielehilfen* auf Seite 55 nach.

Trotzdem noch ein Hinweis:

Wir können es leider nicht oft genug betonen: Wenn wir z.B. einen Patch für die deutsche Version 1.1 des Spiels XYZ entworfen haben und der Anwender dann versucht den dafür vorgesehenen Patch auf die englische Version 1.0 des Spiels XYZ anzuwenden, funktioniert dies u.U. nicht. (Ausprobieren schadet natürlich nichts, hin und wieder ändern die Hersteller das Hauptprogramm nicht wesentlich!) Wir können Ihnen bei solchen Problemen auch nicht weiterhelfen, wenn Sie uns anrufen. Ebenso erhalten wir oftmals Anrufe, daß ein bestimmtes Spiel nicht in der Liste gefunden wird, wie z.B. „Die Siedler", da es nicht unter „Siedler" in der Liste steht, sondern unter „Die Siedler". Es lohnt sich also die Suchfunktion zu benutzen, oder einfach mal die Liste so durch-zublättern!

Trotzdem freuen wir uns natürlich, wenn Sie uns darauf aufmerksam machen, welche Patches nicht funktionieren, damit wir in zukünftigen Versionen bessere Patches integrieren können.

Dies trifft auch bei den anderen Spielehilfen zu. Auch dort ist es möglich, daß bei der riesigen Anzahl der Spielehilfen, die eine oder andere nicht richtig funktioniert. Wir versuchen natürlich in Zukunft auch noch für ältere Spiele neue Spielehilfen aufzutreiben!

Hinweise zu CDROM Spielen

Seit längerer Zeit haben wir auch einige CD-ROM Patches in unserem Programm. Wie wollen dabei nicht mißverstanden werden. Diese Patches dienen ebenfalls nur dazu, dem ehrlichen Käufer nicht den Spaß an seiner Software zu vermiesen, denn es spricht bei heutigen Festplattengrößen bzw. Preisen nichts dagegen ein „kleines" CD-ROM Spiel von Festplatte zu spielen, da dadurch die Ladezeiten natürlich um ein Vielfaches besser sind, bzw. das Spiel erst vernünftig spielbar wird, wenn man noch im Besitz eines langsamen Models ist. Spiele die sich über sehr viele CDs erstrecken werden wir nur bedingt in Unprotect einbauen, da es sich oftmals kaum lohnt diese Spiele auf Festplatte zu kopieren. Ein weiterer wichtiger Aspekt auf dem wir von Mailboxbetreibern aufmerksam gemacht worden sind ist, daß sie meistens ihr CD-ROM Laufwerk für irgend eine Shareware CD brauchen, aber gleichzeitig nicht auch noch die „Key-CD" von ihrem Lieblingsspiel im Laufwerk haben können. Auch für viele Laptop-Anwendern ist es interessant, daß Sie jetzt Ihre Lieblingsspiele mit auf Reisen nehmen können!

Ein weiteres Thema sind aktuelle Kopierschutzmechanismen auf den CDs. Leider reagieren einige CD-ROM Laufwerke empfindlich gegenüber solchen Methoden und brauchen oftmals mehrere Minuten bis die CDs angenommen werden oder wollen eine Origanl-CD einfach nicht als Original erkennen. Wenn der Hersteller für so ein Problem nicht schnell eine neue Version veröffentlicht, bietet sich die Anwendung eines Patches als schnelle und günstige Alternative an.

WICHTIG: Viele Spiele erfordern eine Vollinstallation, damit sie von Festplatte laufen!

In letzter Zeit werden wir oft gebeten, ob wir nicht einen Patch für das Spiel X in eines der nächsten Updates einbauen können. Wir schauen uns das Spiel dann mal an und stellen fest, daß dort gar keine CD-Abfrage eingebaut ist, das Spiel aber trotzdem nicht ohne weiteres von Festplatte läuft!

Wer so ein Spiel unbedingt von Festplatte spielen möchte, der braucht oft „nur" die komplette CD in ein Verzeichnis kopieren, bzw. dieses Verzeichnis mit dem DOS Befehl SUBST einem Buchstaben zuordnen und es dann von dort installieren. Der Fehler, der oft gemacht wird, ist das Spiel von CD zu installieren und dann erst die CD auf Platte zu kopieren. Die Spiele merken sich aber oft, von wo sie installiert worden sind und suchen dort ihre Daten.

Es lohnt auch, einen der zahlreichen CD Emulatoren aus dem Tools Verzeichnis unserer 1.CD auszuprobieren!

Häufige Fragen & Antworten

Aus Gründen der Aktualität haben wir diesen Abschnitt aus dem Handbuch entfernt und in das Hauptprogramm (Support Wizard) verlagert. So können wir die Fragen & Antworten mit der Hilfe aktueller Module ständig auf dem neuesten Stand halten!

Support

Benachrichtigung über neue Updates

Die erste Anlaufstelle für neueste Informationen über Unprotect ist unsere Web-Seite:

`http://www.unprotect.de`

Wer monatlich über neue Updates informiert werden möchte, kann sich einfach auf unsere Mailing Liste setzen lassen. Tragen Sie dazu Ihre eMail-Adresse auf unserer Web-Seite ein.

Bezugsquellen für Updates

Wer keinen Online Zugang hat, kann die ansonsten kostenlosen Updates leider nur direkt bei uns auf CD bestellen. Dazu können Sie dann wieder den auf Seite 145 beschriebenen Bestelldialog verwenden. Sie bekommen automatisch alle Module und Bugfixes, die seit der Produktion Ihrer Unprotect CDs angefallen sind.

Wenn Sie über einen Online Zugang verfügen, können Sie sich die Update Module und Bugfixes kostenlos aus dem Internet besorgen. Alle aktuellen Adressen finden Sie unter dem Menü *Hilfe*, wenn Sie den Menüpunkt *Support* anwählen. Am komfortabelsten ist jedoch die Nutzung unseres Modul Installation Wizards. Detaillierte Informationen dazu gibt es auf Seite 134.

Bitte beachten Sie, daß es nicht mehr ausreicht nur das aktuelle Update zu behalten (wie bei alten Unprotect Versionen vor 7.0), sondern jetzt ca. jeden Monat ein neues Modul erscheint. Wer alle Spielehilfen haben möchte, muß dem nach alle Module sammeln. Natürlich stehen alle verfügbaren Module auf unserer Web-Seite zum Download bereit, so daß auch im nachhinein noch Updates vergangener Monate bezogen werden können!

Hinweise für Besitzer alter Unprotect Versionen

Wer schon eine ältere Vollversion von Unprotect erworben hat kann zu einem ermäßigten Preis auf die 9.0'er Version upgraden. Dazu können Sie dann wieder den auf Seite 145 beschriebenen Bestelldialog verwenden. Besitzer von Unprotect 7.0/8.0 können das aktuelle Modulformat nicht verwenden. Es wird aber vorläufig auch für Anwender von Unprotect 7.0/8.0 noch die monatlichen Update Module geben. Allerdings aus technischen Gründen mit einigen Einschränkungen. Da das alte Format nicht alle Typen von Spielehilfen unterstützt, gibt es dort meist etwas weniger Spielehilfen. Ebenso muß auf einige Neuheiten,

wie etwa lange Dateinamenunterstützung, JPG Support, usw. verzichtet werden.

Eine Online Update Möglichkeit von einer älteren Unprotect Version auf v9.0 ist nicht vorgesehen, da wir eine komplett neues Paket inkl. 5 CDs verschicken! Anschließend können wieder die normalen Updates benutzt werden.

Anhang A - Registration

Bestellinformationen

Seit der Version 4.0 ist Unprotect keine Freeware mehr, sondern Shareware. Für etwa zwei Jahre war dieses Produkt vollständig kostenlos für jeden zu kopieren, doch mittlerweile steckt ziemlich viel Arbeit in Unprotect. Außerdem gibt es auch einen finanziellen Aufwand (Spiele müssen gekauft bzw. ausgeliehen werden), da viele der Patches selbst erarbeitet werden. (Ein geringer Prozentsatz kommt aus der Shareware-Szene oder ist mit Erlaubnis von anderen Programmen (z.B. UiP) übernommen worden.)

Anders sieht es bei den zusätzlich enthaltenen Trainern, Tips, Cheats, Spielelösungen, usw. aus. Diese stammen aus Zeitgründen natürlich nicht von uns alleine und sind in dieser Anzahl wohl auch nicht von zwei Personen zu schreiben. Es bereitet schon eine enorme Arbeit (und immense Telefonkosten) diese zu Sammeln in unser Datenformat zu bringen und sie in Unprotect einzufügen sowie den Datenbestand zu pflegen. Wir haben alle Spielehilfen nur aus für jeden frei zugänglichen Quellen, wie z.B. Shareware CDs, öffentliche Mailboxen und dem Internet und möchten den Spielefans nicht zumuten aus Tausenden von gepackten Archiven irgend einen Spieletip zu suchen oder Berge von Zeitschriften zu wälzen, sondern sie schön strukturiert in unserem Programm zugänglich machen.

Ein Großteil des Arbeitsaufwandes ist inzwischen dem Hauptprogramm von Unprotect 9.0 zugekommen, das um leistungsfähige Editoren und Cheat Tools erweitert worden ist und einen Vergleich mit anderen kommerziellen Programmen nicht scheuen muß.

Falls irgend ein Autor sein Werk nicht in dieser Form veröffentlicht haben will, soll er sich bei uns melden, damit wir z.B. die entsprechende Lösung umgehend entfernen können. Bei den meisten Spielehilfen haben wir aber eine offizielle Erlaubnis der entsprechenden Autoren (siehe unsere Credits Liste).

Ansonsten steht die Quellenangabe aber immer unter den Spielehilfen, sofern sie uns bekannt ist. Autoren, die uns persönlich mit neuen Spielehilfen versorgen wollen oder versorgt haben, finden sich selbstverständlich auch in der Credits Liste wieder!

Alle in Unprotect enthaltenen Spielehilfen bleiben natürlich Eigentum der jeweiligen Autoren. Wir nehmen im Prinzip auch kein Geld für die

eigentlichen Spielehilfen. Der für Unprotect entrichtete Unkostenbeitrag bezieht sich auf die Unprotect Software (Hauptprogramm und Tools), den Datenträgern und den Support. Spielehilfen dürfen zu privaten Zwecken gerne gratis an Bekannte weitergegeben werden. Unprotect unterstützt dies sogar durch viele Exportmöglichkeiten. Eine Weitergabe des gesamten Unprotect Produktes oder großer Teile der Datenbank ist selbstverständlich nicht erlaubt und verstößt gegen die Lizenzbestimmungen!

Das Sharewarekonzept

Shareware ist keine Freeware. Das heißt, es ist nicht erlaubt Vollversionen an Dritte weiterzugeben. Dagegen darf und sollte die Shareware bzw. Demo Version zum Ausprobieren weitergegeben werden.

Die Shareware Version ist eine im Funktionsumfang eingeschränkte Version, die dem Anwender erlaubt sich ein Bild von dem Programm zu machen, bevor er Geld dafür bezahlt. Diese Version darf für unbegrenzte Zeit getestet und benutzt werden. Ebenso darf sie von Shareware Händlern und auf Shareware CDs verteilt, bzw. zu einem üblichen, nicht zu hohen Preis verkauft werden. (Normalerweise zwischen 2 DM und 8 DM) Mit Erscheinen neuerer Versionen verlieren alte Versionen ihre Gültigkeit und sollten gelöscht bzw. durch eine aktuelle Version ausgetauscht werden. Es gelten jeweils die Preise der aktuellsten Version (die sich in absehbarer Zeit aber auch nicht ändern werden).

Unterschiede zwischen der Demo Version und der Vollversion

- Von dem gesamten Datenbestand sind in der Demo Version "nur" ein Großteil der Levelcodes, Cheats und einige Spielstand Editoren. Alle Spielehilfen mit einem "traurigen" Gesicht sind aus Platzgründen leider nicht integriert! Das wäre auch gar nicht möglich, da sich die Vollversion mittlerweile über 5 CDs erstreckt.
- Es ist nur ein Vorschaubild enthalten (1869), in der Vollversion existiert ein Bild zu fast jedem Spiel. (Überall wo ein graues Kästchen erscheint!)
- Es können mit dem eingebauten Editor beliebig viele Module erstellt werden, allerdings lädt die Demo Version immer nur ein Modul!
- Im Demo gibt es keine zusätzlichen Hintergründe.
- Die Informationstexte im Extras - Untermenü (unter Hilfe) fehlen teilweise.
- Handbuch und Hilfe sind in einigen Demo Versionen aus Platzgründen u.U. nicht enthalten.
- Die in Deutschland indizierten Spiele sind in der Demo-Version standardmäßig nicht sichtbar, da sonst eine Verbreitung der Demo-Version auf Heft-CD's oder ähnlichen Medien nicht möglich wäre.
- Der erweiterte Hex Editor und andere Tools werden nicht mit der Demo Version geliefert!

Vorteile der Vollversion:

Die Vollversion auf 5 CDs (inkl. einer 6. Update CD wenn die Bestellung über H&H Software Vertrieb GbR erfolgt) sind aber schon ab 35,- DM zu bekommen! Bei einer Registration haben Sie folgende Vorteile:

- Eine schöne CD Jewel Box mit 5 CDs auf der sich weit über 33.000 verschiedene Spielehilfen befinden! Selbstverständlich erhalten Sie Ihre Vollversion in einen gepolsterten Sicherheitsumschlag (Jewel Case Version) oder einer „richtigen" Verpackung ähnlich der von kommerziellen Spielen!
- Alle o.g. Einschränkungen der Demo Version entfallen natürlich.
- Monatlich erscheint min. ein Update Modul für Unprotect 9.0. Dadurch halten Sie Unprotect auch zukünftig auf den neuesten Stand. Die Updatemodule können entweder kostenlos per Modem bezogen werden oder gegen einen geringen Unkostenbeitrag bei den Autoren bestellt werden.
- Die CDs inkl. aller enthaltenen Spielehilfen sind vom Stand Ende Januar 2000. Durch monatliche Update Module wird die CD ständig aktualisiert. Diese Updates werden automatisch bei einer Bestellung mitgeliefert und können später jederzeit kostenlos von unserer Internet-Seite bezogen werden. Wer keinen Online Zugang hat, kann gegen einen geringen Unkostenbeitrag auf Wunsch eine aktualisierte Update CD bei den Autoren bestellen. Wir gehen hierauf später noch ausführlicher ein...
- Sie unterstützen das Sharewareprinzip und haben ein reines Gewissen, mit einer Vollversion zu arbeiten und fördern die Weiterentwicklung von Unprotect.
- Selbstverständlich werden Ihre Daten vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

Registrierung

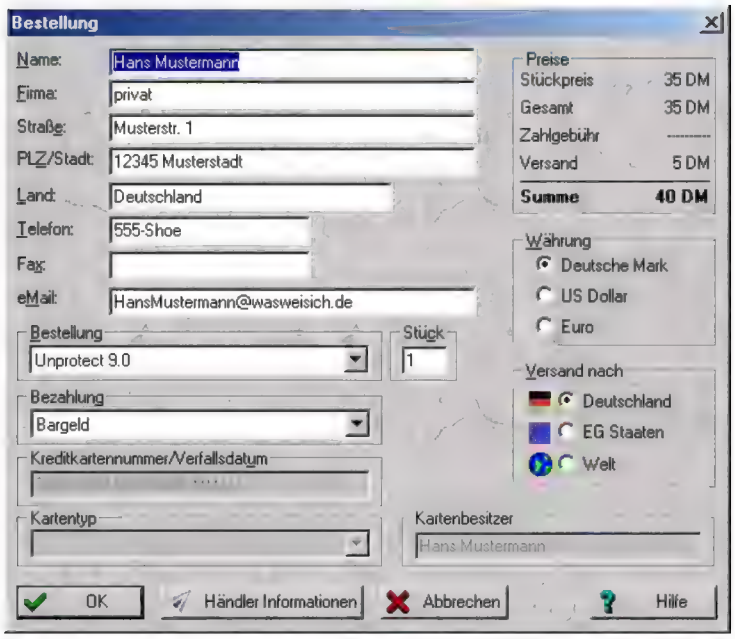


Abbildung 115: Bestelldialog

Es freut uns, wenn Sie sich für den Erwerb von Unprotect 9.0 entschieden haben. Wenn Sie Unprotect nicht im Laden, sondern direkt bei uns bestellen möchten, rufen Sie einfach den Bestelldialog unter dem Menüpunkt *Formulare* auf und füllen die Eingabefelder aus.
Bei Bestellung können Sie durch Anklicken des nach unten zeigenden Pfeils die gesamte Unprotect Produktpalette einsehen und sich für eine Version entscheiden (Vollversion, Upgrade, ...).

ACHTUNG Händler! Wenn Sie Interesse an Unprotect haben und es vielleicht in Ihr Sortiment mit aufnehmen wollen, so fragen Sie bitte den offiziellen Distributor von Unprotect für Händler S.A.D.!

H&H Software Vertrieb GbR bietet folgende Versionen an:

Unprotect 9.0
Wer noch nie eine Unprotect Vollversion erworben hat, wählt diese Version.
Preis: 35,- DM

Unprotect 9.0 (Schulversion)
Schüler und Studenten können gegen Nachweis die Unprotect CDs zum ermäßigten Preis erhalten!
Preis: 30,- DM

Upgrade von Unprotect 8.0:
Wer schon die Vollversion von Unprotect 8.0 auf CD besitzt, erhält Unprotect 9.0 zum Upgradepreis.
Preis: 25,- DM

Upgrade von Unprotect 7.0:
Wer noch die Vollversion von Unprotect 7.0 auf CD besitzt, erhält Unprotect 9.0 zum Upgradepreis.
Preis: 30,- DM

Upgrade von einer Unprotect Version vor 7.0:
Für Besitzer einer älteren Version von Unprotect . Aufgrund des Alters dieser Version und des damals niedrigen Preises kostet auch diese Version:
Preis: 35,- DM

Update für Unprotect 9.0
Diese Version ist für Besitzer von Unprotect 9.0, die Ihre CDs auf den neuesten Stand bringen wollen. Sie bekommen alle Module, die seit Erscheinen Ihrer Unprotect Version inzwischen erschienen sind. Bitte beachten Sie, daß monatlich min. ein Modul erscheint, Sie aber nicht jeden Monat bestellen müssen um nichts zu verpassen. Wir versenden generell alle Module auf unserer Update CD!
Preis: 15,- DM

Zuzüglich berechnen wir bei allen Versionen **5,- DM** für Porto und Verpackung, unabhängig von der Anzahl der bestellten CDs bei Bestellungen innerhalb Deutschlands!
Für den Versand innerhalb Europas müssen wir **8,- DM** und für die restliche Welt leider **16,- DM** berechnen!

Ebenso, wie die Version, können Sie die gewünschte Zahlungsart auswählen:

Bargeld
Dies ist die günstigste Methode, da keine weiteren Extrakosten anfallen. Allerdings ist es auch ein wenig heikel, einfach Bargeld in einen Umschlag zu verschicken. Deswegen empfiehlt es sich, das Geld nach außen unsichtbar zu verpacken. Bitte verwenden Sie keine Münzen! Schon gar nicht in einer ausländischen Währung, da wir diese nicht umtauschen können!

Euro Scheck
Schreiben Sie den Euro Scheck bitte auf einen unserer Namen aus. Bei dieser Zahlungsart berechnen wir **2,- DM** zusätzlich.

Scheck
Innerhalb Deutschlands können Sie auch einen ganz normalen Verrechnungsscheck verwenden. Wir berechnen auch hier nur **2,- DM** an zusätzlichen Kosten. Bei Bestellungen aus dem Ausland müssen wir dagegen **15,- DM** mehr nehmen, da dieser Betrag in der Regel beim Eintausch des Schecks anfällt. Von diesem Geld sehen wir keinen Pfennig, es wird einzig von den Bankinstituten kassiert!

Money Order
Dieser Art der Zahlung ist hauptsächlich für ausländische Kunden interessant. Hierbei wird kein Bargeld verschickt, sondern der Briefträger überbringt uns das Geld persönlich. Über die genaue Abwicklung beim Money Order und evtl. Kosten erkundigen Sie sich bitte bei Ihrer Post.

Vorab-Überweisung (Deutschland)
Natürlich kann das Geld für Unprotect auch überwiesen werden. Wenn Sie es eilig haben, legen Sie eine Kopie des Einzahlscheines oder Überweisungsauftrages Ihrer Bestellung bei. Ansonsten warten wir auf unseren Kontoauszug, um den Eingang des Geldes zu kontrollieren. Bei dieser Zahlungsart berechnen wir **2,- DM** zusätzlich.

Nachnahme (Deutschland)
Bei der Versendung per Nachnahme zahlen Sie erst, wenn der Briefträger Ihnen Ihre CDs bringt. Da dieser Service von der Post mit höheren Portokosten verbunden ist, müssen wir **5,- DM** zusätzlich berechnen.

Rechnung (nur für Firmen und Stammkunden)
Firmen und Kunden die bereits bei uns bestellt haben beliefern wir auf Wunsch auch gegen Rechnung.

Kreditkarte
Onlinebestellung über das Internet ist auch per Kreditkarte möglich. Besuchen Sie unsere Web Seite um weitere Einzelheiten und Preise zu erfahren.
Die Vollversion kostet inkl. der Update CD und weltweitem Versand nur 29 US-$. Die Upgrade Version 25 US-$ und die Update CD nur 15 US-$.

Den zu zahlenden Betrag können Sie jederzeit im oberen Rahmen des Bestelldialogs unter *Summe* ablesen. Darüber sehen Sie, wie sich die Summe zusammen setzt.

Sie können in der Eingabezeile *Stück* die gewünschte Anzahl der CDs angeben. So können Sie sich mit Freunden und Bekannten zusammentun und direkt mehrere CDs bestellen und somit Portokosten sparen.

Wenn Sie alle Eingaben vorgenommen haben, können Sie das fertige Bestellformular ausdrucken oder speichern, wenn Sie z.B. lieber per eMail bestellen wollen oder keinen Drucker haben. Falls Sie keinen Drucker besitzen, können Sie auch alle benötigten Informationen aufschreiben und uns schriftlich zusenden. Dafür brauchen Sie nicht unbedingt das Formular 1:1 abschreiben! Es reicht wenn die wichtigsten Daten (Adresse, gewünschte Version) vorhanden sind.

Um uns den mühseligen Weg zum Postamt zu ersparen (und Ihnen lange Wartezeiten), bitten wir Sie ausdrücklich, die Registrationen nicht per Einschreiben zu schicken, da wir, bedingt durch unser Studium, tagsüber nicht zu Hause sind und somit die Post nicht persönlich entgegen nehmen können.

Sie können dann einfacher per Nachnahme bestellen. Das hat den Vorteil, daß Sie erst bei Erhalt der Ware zahlen müssen und viel teurer wie ein Einschreiben ist es in der Regel auch nicht. Wenn Sie trotzdem Wert auf ein Einschreiben legen, kann es aus o.g. Gründen sein, daß Ihre Bestellung etwas länger dauert. Normalerweise versenden wir die CDs innerhalb von 1-2 Tagen, max. innerhalb von einer Woche. Bei Bestellungen außerhalb Deutschlands muß natürlich eine entsprechend längere Wartezeit in Kauf genommen werden.

Preisliste

Wem das oben zuviel Text war, der kann sich den entsprechenden Preis für die persönliche Unprotect Version einfacher hier aus der Liste ersehen:

WICHTIG: Stückpreis und Porto & Verpackung werden immer berechnet! Zusätzlich fallen dann noch u.U. Nachnahme- oder Überweisungsgebühren an. Die Nachnahmegebühr ersetzt NICHT die normale Porto & Verpackungsgebühr!

Bestellungen aus Deutschland:

	Unprotect 9.0	Unprotect 9.0 - Schul-version	Unprotect 9.0 - Upgrade von Version 8.0	Unprotect 9.0 - Upgrade von Version 7.0	Unprotect 9.0 - Upgrade von Versionen vor 7.0	Einzel Update CD
Stückpreis	35,-	30,-	25,-	30,-	35,-	15,-
Porto & Verpackung	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-
Barzahlung	-	-	-	-	-	-
Euroscheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Scheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Money Order	?	?	?	?	?	?
Vorab-Überwesiung	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Post-Nachnahme	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-	5,-

Bestellungen aus Europa:

	Unprotect 9.0	Unprotect 9.0 - Schul-version	Unprotect 9.0 - Upgrade von Version 8.0	Unprotect 9.0 - Upgrade von Version 7.0	Unprotect 9.0 - Upgrade von Versionen vor 7.0	Einzel Update CD
Stückpreis	35,-	30,-	25,-	30,-	35,-	15,-
Porto & Verpackung	8,-	8,-	8,-	8,-	8,-	8,-
Barzahlung	-	-	-	-	-	-
Euroscheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Scheck	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-
Money Order	?	?	?	?	?	?
Vorab-Überwesiung	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Post-Nachnahme	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich

Bestellungen aus dem Rest der Welt:

	Unprotect 9.0	Unprotect 9.0 - Schul-version	Unprotect 9.0 - Upgrade von Version 8.0	Unprotect 9.0 - Upgrade von Version 7.0	Unprotect 9.0 - Upgrade von Versionen vor 7.0	Einzel Update CD
Stückpreis	35,-	30,-	25,-	30,-	35,-	15,-
Porto & Verpackung	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-
Barzahlung	-	-	-	-	-	-
Euroscheck	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Scheck	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-	15,-
Money Order	?	?	?	?	?	?
Vorab-Überwesiung	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-	2,-
Post-Nachnahme	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich

Unsere Adresse

Postanschrift

H&H Software Vertrieb GbR
Lars Hornbach / Martin Horst
Mozartstr. 12
44147 Dortmund
Germany

Telefon: 0231/826130
FAX: 040/3603 038715

eMail Adressen

Allgemeine Fragen/Hinweise zu Unprotect bitte an:
support@unprotect.de

Bestellungen bitte an:
order@unprotect.de

Einsenden eigener Spielehilfen bitte an:
submit@unprotect.de

Normalerweise schauen wir min. 1x am Tag nach Mail (außer bei Krankheit, Urlaub, usw.) und beantworten auch alle Mails. Wenn Sie also auf eine dringende Mail keine Antwort erhalten haben, so senden Sie uns die Mail einfach noch mal, da es bei dem einen oder anderen Provider auch schon mal Probleme mit der Verteilung der Mails geben kann.
Wenn möglich, senden Sie uns nur noch Mails an o.g. Adressen. Ältere, noch bestehende eMail Adressen laufen bald aus bzw. werden nicht so oft von uns gelesen.
Mails, wie z.B. „Wann kommt denn das Update für den Monat x und was für Spiele sind drin?“ werden wir in Zukunft dagegen NICHT mehr beantworten. Die Updates kommen natürlich wenn Sie fertig sind (in der Regel am Monatsanfang und manchmal auch noch ein Modul zur Mitte des Monats) und welche Spiele alle enthalten sein werden wissen wir im Voraus selber nicht!
Wer wissen will, wann das nächste Update kommt, kann sich auch auf unsere Mailing List für Update Benachrichtigungen setzen lassen und erhält automatisch die gewünschte Information! Die Mailing List ist natürlich kostenlos und Ihre Daten werden vertraulich behandelt. Wir benutzen die Adressen nur zur Mitteilung aktueller Unprotect Informationen. Sie können sich jederzeit selbst wieder aus unserer Mailing List austragen.

Anhang B

Unprotect 9.0 - Lizenz- und Geschäftsbedingungen

Achtung: Die in diesem Paket enthaltenen Softwareprogramme und anderen Materialien werden Ihnen zur Nutzung unter den Bedingungen des folgenden Lizenzvertrags übergeben und nicht verkauft.

Falls Sie mit diesen Bedingungen nicht einverstanden sind, senden Sie das komplette Paket zusammen mit einem Kaufnachweis an die unten angegebene Adresse zurück, worauf wir Ihnen die Lizenzgebühr zurückerstatten werden. Der Betrag wird nicht zurückerstattet, falls das Produkt oder die Verpackung beschädigt sind, Komponenten fehlen oder kein gültiger Kaufnachweis beiliegt. Die Verwendung dieses Pakets unterliegt den folgenden Bedingungen:

BENUTZERHINWEIS: DIES IST EIN VERTRAG ZWISCHEN IHNEN UND H&H SOFTWARE VERTRIEB GBR, EINER GBR MIT SITZ IN DORTMUND. FALLS SIE AM ENDE DES TEXTES IHR EINVERSTÄNDNIS ERKLÄREN, BEDEUTET DIES, DAß SIE MIT SÄMTLICHEN BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN DIESES VERTRAGES EINVERSTANDEN SIND.

A. Lizenz

Dieser Vertrag liegt einem H&H Software Vertrieb GbR Softwareprodukt ("Software") und dazugehörigem Erläuterungsmaterial ("Dokumentation") an. Die Bezeichnung "Software" umfaßt auch sämtliche verbesserten und geänderten Fassungen sowie Software-Kopien, für die H&H Software Vertrieb GbR eine Lizenz erteilt hat. Die Lizenz für dieses Exemplar der Software wird Ihnen als Endbenutzer erteilt, Ihrem Arbeitgeber oder einem Dritten, der berechtigt ist, Ihnen die Nutzung der Software zu gestatten. "Sie/Ihnen/Ihr" wird im weiteren Verlauf dieses Vertrages als Bezeichnung für den Lizenzinhaber benutzt. H&H Software Vertrieb GbR kann durch schriftliche Vereinbarung mit dem Lizenzinhaber von den Bedingungen dieses Vertrages abweichen. H&H Software Vertrieb GbR gewährt Ihnen eine nicht ausschließliche Lizenz zur Benutzung von Software und

Dokumentation, sofern Sie sich mit dem Folgenden einverstanden erklären:

Ein Patch/Trainer/oder ähnliche Spielehilfe von Unprotect darf nur benutzt werden, wenn man auch das dazu passende Spiel als Originalversion besitzt! Ausgeliehene oder anderweitige fremde Programme dürfen mit unserem Produkt selbstverständlich NICHT bearbeitet werden. Diese Software dient auf keinen Fall als Werkzeug zur Erstellung illegaler Kopien und darf nicht zum Verstoß gegen geltendes Recht mißbraucht werden! Der Besitz von Raubkopien ist strafbar und soll mit diesem Programm NICHT unterstützt werden!!!

Benutzung der Software: Sie dürfen

- die Software auf einem Einzelstandort auf Festplatte oder einer anderen Speichereinheit installieren.
- eine Sicherungskopie der Software machen, sofern die Sicherungskopie nicht zusätzlich auf einem Computer installiert oder benutzt wird.

BENUTZUNG AUF EINEM HEIMCOMPUTER. Als Hauptbenutzer eines Computers, auf dem die Software installiert ist oder benutzt wird, dürfen Sie die Software ebenfalls auf einem tragbaren Computer oder einem Heimcomputer installieren. Die Software darf jedoch nicht auf dem Zweitcomputer von einer anderen Person benutzt werden, wenn die Software zur gleichen Zeit auf einem Erstcomputer benutzt wird.

B. Geistiges Eigentum

Die Software ist geistiges Eigentum von H&H Software Vertrieb GbR und seinen Zulieferern und urheberrechtlich geschützt. Sie unterliegt dem Schutz der Copyrightgesetze der Bundesrepublik Deutschland, den internationalen Vertragsbedingungen sowie der geltenden Gesetze der Länder, in denen die Software benutzt wird. Die Struktur, die Anordnung und der Code der Software enthalten zudem wertvolle Geschäftsgeheimnisse und vertrauliche Daten von H&H Software Vertrieb GbR und seinen Zulieferern. Sie sind gehalten, die Software auf die gleiche Art und Weise zu behandeln, wie Sie anderes Material, das dem Urheberrecht unterliegt, beispielsweise ein Buch, behandeln würden. Sie dürfen die Software nicht kopieren, mit Ausnahme der im Abschnitt "Benutzung der Software" genannten Fälle, der gesondert gekennzeichneten Shareware- und Demo-Versionen und der Dokumentation. Alle Kopien, die Sie nach den Bestimmungen dieses Vertrages machen dürfen, müssen die gleichen Copyright- und Eigentumshinweise enthalten wie die Hinweise, die auf oder in der Software erscheinen. Sie verpflichten sich, keine Änderungen, Anpassungen, Übertragungen, Rückübersetzungen, Dekompilierungen, Disassemblierungen oder sonstige Versuche anzustellen, dem Quellcode der Software auf die Spur zu kommen. Warenzeichen sind in Übereinstimmung mit der anerkannten Warenzeichenpraxis zu verwenden, inklusive Kennzeichnung des Namens des Warenzeicheninhabers. Warenzeichen dürfen ausschließlich zur Kennzeichnung des von der Software hergestellten und ausgedruckten Ausgabematerials benutzt werden. Diese Art der Warenzeichenbenutzung gewährt Ihnen keinerlei Eigentumsrechte im Hinblick auf das betreffende Warenzeichen. Mit Ausnahme des Obengenannten, gibt Ihnen der vorliegende Vertrag keine zur Software gehörigen geistigen Eigentumsrechte.

C. Übertragung

Sie dürfen die Software und die Dokumentation nicht vermieten, verleasen oder verleihen, und es darf keine Unterlizenz erteilt werden. Sie dürfen jedoch sämtliche Rechte zur Benutzung der Software auf eine andere natürliche oder juristische Person übertragen, unter der Bedingung, daß Sie den vorliegenden Lizenzvertrag sowie die Software, inklusive sämtlicher Kopien aktualisierter und früherer Fassungen sowie der genannten Dokumentation auf diese natürliche oder juristische Person übertragen und keine Kopien, inklusive der in einem Computer gespeicherten Kopien, zurückbehalten.

D. Multiple Environment Software/Multiple Language Software/Mehrere Exemplare.

Wenn die Software zwei oder mehr Bedienerumgebungsversionen der Software (z.B. OS/2® und Windows®), bzw. zwei oder mehr Sprachübersetzungsversionen der Software, die gleiche Software auf zwei oder mehr Medien (z.B. Disketten und CD-ROM) enthält, oder wenn Sie diese in Verbindung mit dem Erwerb beim Kauf der Software erhalten und/oder auf eine andere Art und Weise zwei oder mehrere Exemplare der Software erhalten, darf die Gesamtzahl der Computer, auf der alle Software-Versionen benutzt werden, die zulässige Zahl von Computern nicht übersteigen. Sie dürfen gemäß den Bestimmungen dieses Vertrags eine einzige Sicherungskopie aller von Ihnen benutzten Versionen der Software anfertigen. Die unbenutzten Versionen oder Exemplare der Software oder Software auf unbenutzten Medien dürfen nicht vermietet, als Leasingobjekt übergeben, in Unterlizenz vergeben, verliehen oder übertragen werden, es sei denn, dies erfolgt als Teil der oben beschriebenen endgültigen Übertragung der gesamten Software und Dokumentation.

E. Bedingungen

(a) Diese Lizenz ist so lange gültig, wie Sie das Programm nutzen, es sei denn, sie wird wie in diesem Vertrag dargelegt beendet. Die Lizenz erlischt, wenn Sie sich nicht an die Klauseln oder Bedingungen dieses Vertrages halten. Sie erklären sich einverstanden, daß Sie nach Erlöschen der Lizenz das Paket mitsamt aller in jeglicher Form vorliegenden Kopien, Änderungen und zusammengeführten Programmbestandteilen des Pakets vernichten.

(b) Ihre Angestellten und Vertreter sind darüber zu unterrichten, daß das Anfertigen von unerlaubten Kopien jeder Komponente des Pakets, eine Verletzung des Rechts des geistigen Eigentums und einen Bruch dieses Vertrags darstellen.

F.Garantie

Wir übernehmen für den Zeitraum von sechzig (60) Tagen ab Lieferdatum die Garantie, daß die in diesem Paket enthaltenen Datenträger frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern sind. Sollte sich in diesem Zeitraum ein Fehler zeigen, senden Sie den schadhaften Datenträger an die unten aufgeführte Adresse, und wir werden sie Ihnen kostenlos ersetzten. Während der Garantiedauer besteht eventuell kein Anspruch auf Schadenersatz, falls der Schaden auf einem Unfall, auf Mißbrauch oder auf unsachgemäßer Handhabung beruht. Dieses Rechtsmittel ist Ihr einziges Rechtsmittel bei einer Garantieverletzung. Die Gewährleistungen der von H&H Software Vertrieb gelieferten Vollversionen, nicht jedoch der Shareware-/Demo-Versionen, beziehen sich auf Materialschäden und Mängel, die wir zu vertreten haben. Wir haften weder direkt noch indirekt für Schäden, die aus der Nutzung der

Software entstanden sind. Dies gilt auch dann, wenn das Programm in einem fehlerhaften Zustand geliefert wurde.

G. Garantie- und Haftungsbeschränkungen

MIT AUSNAHME DER OBEN GENANNTEN AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE ÜBERNEHMEN WIR KEINE GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH DES PAKETS, UND DAS PAKET WIRD OHNE GEWÄHRLEISTUNGEN ODER BEDINGUNGEN, WEDER AUSDRÜCKLICHEN NOCH STILLSCHWEIGENDEN, GELIEFERT. ZU DEN IN DER AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE NICHT EINGESCHLOSSENEN GEWÄHRLEISTUNGEN GEHÖREN: GEWÄHRLEISTUNGEN FÜR DIE MARKTFÄHIGKEIT ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER SOLCHE, DIE SICH AUS DER GESCHÄFTS- ODER HANDELSTÄTIGKEIT ERGEBEN. SIE TRAGEN DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND LEISTUNGEN DES PAKETS. WIR ÜBERNEHMEN IHNEN, EINER ANDEREN PERSON ODER EINER JURISTISCHEN PERSON GEGENÜBER KEINERLEI HAFTUNG FÜR INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, SPEZIELLE ODER FOLGESCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, EINKOMMENS- ODER PROFITEINBUSSEN, VERLUST VON DATEN ODER ANDERE GESCHÄFTLICHE ODER FINANZIELLE VERLUSTE, SELBST WENN WIR AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS HINGEWIESEN WURDEN, UND AUCH NICHT FÜR SCHADENERSATZFORDERUNGEN VON DRITTEN; EBENSO KÖNNEN UNSERE VERTRETER, LIZENZGEBER, ANGESTELLTEN ODER REPRÄSENTANTEN NICHT HAFTBAR GEMACHT WERDEN.

DIE MAXIMALE GESAMTHAFTUNG IHNEN GEGENÜBER BESCHRÄNKT SICH AUF DEN VON IHNEN FÜR DAS PAKET GELEISTETEN BETRAG. DIESE GARANTIE REGELT IHRE RECHTE. IN EINZELNEN LÄNDERN KÖNNEN WEITERE RECHTSBESTIMMUNGEN GELTEN. IN EINIGEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUSS STILLSCHWEIGENDER GEWÄHRLEISTUNGEN UND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE UNDFOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG. DIE GENANNTEN AUSNAHMEREGELUNGEN UND EINSCHRÄNKUNGEN HABEN EVENTUELL FÜR SIE KEINE GÜLTIGKEIT.

H. Verzichtsleistung

H&H Software Vertrieb GbR übernimmt keinerlei Haftung oder Garantie bezüglich des Inhalts dieser Anleitung, des Programms, allen zum Programmpaket gehörenden Dateien/Informationen und insbesondere gegenüber jeglicher auferlegter Händler- oder Eignungsgarantie für besondere Zwecke. Weiterhin behält sich H&H Software Vertrieb GbR das Recht vor von Zeit zu Zeit Änderungen des Programms vorzunehmen ohne jegliche Verpflichtung von H&H Software Vertrieb GbR einer Person oder Organisation von derartigen Änderungen Mitteilung zu machen. Wir, die Autoren, haften auch nicht für evtl. entstandene Schäden durch unser Programm und können auch nicht eine 100%ige Garantie auf die volle Funktionsfähigkeit geben! Allerdings sind wir stets bemüht alle Patches, sowie Unprotect selber, ständig zu überprüfen und somit fehlerfrei unseren Kunden anbieten zu können.

I. Schadensersatz

Sie schützen uns, unsere Beauftragten, angeschlossenen Unternehmen und Lizenzgeber ausdrücklich vor jeglicher Haftbarkeit gegenüber Ihren Kunden, Vertriebsgesellschaften und dritten Parteien, die sich aus Ihren Handlungen im Rahmen dieses Vertrags ergeben könnte.

J. Allgemeines

Bitte füllen Sie das (sofern vorhanden) beiliegende Registrierformular aus, unterschreiben Sie es, und senden Sie es an die aufgedruckte Adresse. Enthält das Paket kein Registrierformular, befolgen Sie die Registrieranweisungen im Programm. Das Versenden des Formulars oder das Befolgen der Registrieranweisungen im Programm gilt als Nachweis dafür, daß Sie das Produkt in Lizenz nehmen. Selbstverständlich werden die Registrierdaten nicht an Dritte preisgegeben.

DIESER VERTRAG IST DER VOLLSTÄNDIGE VERTRAG HINSICHTLICH DES PAKETS UND LÖST ALLE ANDEREN SCHRIFTLICHEN ODER MÜNDLICHEN VERTRÄGE ODER ABMACHUNGEN AB. DIESER VERTRAG DARF AUSSER DURCH EINEN SCHRIFTLICHEN, VON IHNEN UND EINEM UNSERER ZEICHNUNGSBEVOLLMÄCHTIGTEN UNTERSCHRIEBENEN ZUSATZ NICHT GEÄNDERT ODER AUSSER KRAFT GESETZT WERDEN. KEINE ANDERE PERSON IST BERECHTIGT IN UNSEREM NAMEN DEN VERTRAG ZU ÄNDERN ODER AUSSER KRAFT ZU SETZEN. EIN IN IHREM HANDBUCH VORHANDENER LIZENZVERTRAG IST NICHTIG, DA DER VORLIEGENDE VERTRAG DIE NUTZUNG DES PAKETS REGELT.

Eine Außerkraftsetzung einer Klausel oder Bedingung dieses Vertrags durch eine der beiden Parteien wird in Zukunft nicht als Außerkraftsetzung der Klausel noch als Außerkraftsetzung einer darauf folgenden Verletzung der Klausel betrachtet.

Die Ungültigkeit oder Undurchsetzbarkeit einer beliebigen Bestimmung dieses Vertrags beeinträchtigt nicht die Gültigkeit oder die Undurchsetzbarkeit aller anderen Bestimmungen, und die Parteien müssen sie durch eine gültige Bedingung ersetzen, die in ihrer Absicht und ihrer ökonomischen Auswirkung der ungültigen Bedingung möglichst nahe kommt.

K. Copyright

© 1992-2000 H&H Software Vertrieb GbR
Lars Hornbach / Martin Horst
Mozartstr. 12
D-44147 Dortmund
Deutschland

Ende des Handbuchs - Viel Spaß mit unserem Programm!

Mit freundlichen Grüßen

Lars Hornbach & Martin Horst

Januar 2000

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Sprache wählen 30
Abbildung 2: Installationsordner wählen 31
Abbildung 3: Unprotect 9.0 reparieren/entfernen 32
Abbildung 4: Unprotect Modul Installation Wizard - Module kopieren ... 33
Abbildung 5: Unprotect Hauptfenster 38
Abbildung 6: Spiel Suchen 39
Abbildung 7: Hauptbildschirm – Werkzeugleiste 40
Abbildung 8: Unprotect Menü 41
Abbildung 9: Tools Menü 41
Abbildung 10: Module Menü 42
Abbildung 11: Binärdateien verwalten 42
Abbildung 12: Einstellungen Menü 43
Abbildung 13: Bestellung Menü 43
Abbildung 14: Hilfe Menü 44
Abbildung 15: Hilfe - Extras Menü 44
Abbildung 16: Allgemeine Einstellungen 46
Abbildung 17: Spielehilfen Einstellungen 48
Abbildung 18: Bildschirm Einstellungen 49
Abbildung 19: Text Einstellungen 50
Abbildung 20: Module Einstellungen 51
Abbildung 21: Drucker Einstellungen 52
Abbildung 22: Persönliche Einstellungen 53
Abbildung 23: Unterliste 54
Abbildung 24: Text Betrachter 57
Abbildung 25: Text Betrachter - System Menü 58
Abbildung 26: Archiv Dialog 58
Abbildung 27: Karten Betrachter 61
Abbildung 28: Karten Betrachter – Drucken 61
Abbildung 29: Spielstand Editor 62
Abbildung 30: Hex-Editor 63
Abbildung 31: Hex-Editor - Datei Menü 67
Abbildung 32: Hex-Editor - Suchen Menü 68
Abbildung 33: Hex-Editor - Werkzeuge Menü 68
Abbildung 34: Hex-Editor - Zeichentabelle 69
Abbildung 35: Hex-Editor –Taschenrechner 69
Abbildung 36: Hex-Editor - Cursor Position verschlüsseln 69
Abbildung 37: Hex-Editor - Anzeigen Menü 70
Abbildung 38: Hex-Editor - Editieren Menü 71
Abbildung 39: Hex-Editor - Suchen Dialog 71
Abbildung 40: Hex-Editor - Ersetzen Dialog 72
Abbildung 41: Hex-Editor - Dateien vergleichen Dialog 73

Abbildung 42: Hex-Editor - Symmetrie Vergleich Dialog 74
Abbildung 43: Hex-Editor - Datei Kodieren/Dekodieren Dialog 75
Abbildung 44: Der erweiterte Hex-Editor 77
Abbildung 45: Datei Menü - Standard Modus 81
Abbildung 46: Werkzeuge Menü - Standard Modus 82
Abbildung 47: Ansicht Menü - Standard Modus 82
Abbildung 48: Hilfe Menü - Standard Modus 82
Abbildung 49: Datei Menü - Editor Modus 83
Abbildung 50: Bearbeiten Menü - Hex-Editor Modus 83
Abbildung 51: Suchen Menü - Hex-Editor Modus 84
Abbildung 52: Werkzeuge Menü - Hex-Editor Modus 85
Abbildung 53: Ansicht Menü - Hex-Editor Modus 86
Abbildung 54: Fenster Menü - Hex-Editor Modus 87
Abbildung 55: Bearbeiten Menü - Analyse Modus 87
Abbildung 56: Suchen Menü - Analyse Modus 88
Abbildung 57: Datei Menü - Trainer Modus 88
Abbildung 58: Bearbeiten Menü - Trainer Modus 89
Abbildung 59: Hex-Editor Fenster 90
Abbildung 60: Analyse Fenster 91
Abbildung 61: Trainer Fenster 92
Abbildung 62: Neue Datei erzeugen 94
Abbildung 63: Anwendung auswählen 94
Abbildung 64: Prozeß auswählen 95
Abbildung 65: Wert eingeben 96
Abbildung 66: Bytes einfügen 96
Abbildung 67: Normaler Vergleich 96
Abbildung 68: Differenz Vergleich 97
Abbildung 69: Suchen 97
Abbildung 70: Suchen / Ersetzen 98
Abbildung 71: Gehe zu Adresse 98
Abbildung 72: Wert hervorheben 99
Abbildung 73: Symmetrie Vergleich 99
Abbildung 74: Zeichentabelle 100
Abbildung 75: Checksumme berechnen 100
Abbildung 76: Cursor Position verschlüsseln 101
Abbildung 77: Dateien Kodieren / Dekodieren 102
Abbildung 78: Datei / Prozeß Informationen 103
Abbildung 79: Zahlensystem Umrechner 103
Abbildung 80: Wert anzeigen 104
Abbildung 81: Hex-Editor Wizard 105
Abbildung 82: Allgemeine Einstellungen 106
Abbildung 83: Weitere Einstellungen 107
Abbildung 84: Hex-Editor Farben Einstellungen 108
Abbildung 85: Neuer Eintrag 109
Abbildung 86: Eintrag editieren 110
Abbildung 87: Trainer EXE-Datei 110
Abbildung 88: Trainer Einstellungen - Allgemeine Einstellungen 111
Abbildung 89: Trainer Einstellungen - Weitere Einstellungen 112
Abbildung 90: Trainer Einstellungen - Hintergrund 112
Abbildung 91: Trainer Einstellungen - Beschreibung 113
Abbildung 92: Modul Editor - Modul Auswahl 116
Abbildung 93: Modul Editor - Modul erstellen 117
Abbildung 94: Modul Editor - Spiel Einstellungen 118
Abbildung 95: Modul Editor - Text editieren 119
Abbildung 96: Modul Editor - Datei Auswahl 120
Abbildung 97: Patch Editor - Patch Einstellungen 121

Abbildung 98: Patch Editor - Suchen & Ersetzen Dialog 122
Abbildung 99: Patch Editor - Ersetzen Dialog 122
Abbildung 100: Patch Editor - Optionen 123
Abbildung 101: Patch Editor - Info Text 123
Abbildung 102: Karten/Grafik Editor 124
Abbildung 103: Spielstand Editor Editor 125
Abbildung 104: Spielstand Editor Editor - Optionen 125
Abbildung 105: Spielstand Editor Editor - Optionen für "Multi Spielstände" 126
Abbildung 106: Spielstand Editor Editor - Edit Typ 127
Abbildung 107: Spielstand Editor Editor - Wert ändern 128
Abbildung 108: Spielstand Editor Editor - Konstanter Wert 129
Abbildung 109: Spielstand Editor Editor - Text ändern 129
Abbildung 110: Spielstand Editor Editor - Auswahl Liste 130
Abbildung 111: Spielstand Editor Editor - Bytes ändern 130
Abbildung 112: Haupt Wizard 132
Abbildung 113: Support Wizard 133
Abbildung 114: Modul Installation Wizard 134
Abbildung 115: Bestelldialog 145

Index

A

Action Replay Codes 19
Addons/ Erweiterungen 19
Adressen 111
Allgemeine Einstellungen 46
Anderer Text 19
Anleitung 19
Anwendung der Spielehilfen 54

B

Bedienung 38
Benachrichtigung über neue Updates 101
Bestellinformationen 103
Bewegungen 24
Bezugsquellen für Updates 101
Bild exportieren 61
Bildschirm Einstellungen 49
Bildschirmschoner 19
Binärdateien verwalten 42
Blood Patch 19
Bugfixes 28

C

C Dash Dateien 25
CD-Hülle 20
Charaktere 20
Cheats 20

D

Danksagungen 45
Datei Editor 82
Dateibasierte Spielehilfen 58
Dateiverschlüsselung 74
Demo 20
Dex Drive Dateien 20
Differenz Vergleich 73
Drucker Einstellungen 52

E

Easter Eggs 20
Editor 77
Editoren 21
Entschlüsseln 75
EXE-Entpacker 47

F

FAQ's 21
Flaggen 54

G

Game Genie Codes 21
Game Guru Codes 21
Game Hack Dateien 21
Game Wizard Module 21
Grafiken 61

H

Hardewareanforderungen 29
Häufige Fragen & Antworten 101
Haupt Wizard 94
HEX Cheats 22
Hex-Editor 63
Hintergrund 49
Hintergrundbild 22
Hinweise zu CDROM Spielen 100
HTML Seiten 22

I

Indizierte Spiele 48

Installation 30, 32

K

Karten 22, 61
Karten/Grafik Editor 86
Konfigurations-dateien 23

L

Level 23, 59
Levelcodes 23
Lieferumfang 35
Listen 23
Lizenz- und Geschäftsbedingungen 112
Lösungen 23

M

Magazin Index 23
Magic Trainer Creator Dateien 24
Maussteuerung 38
Menüstruktur 41
Modul Installation Wizard 96
Module Einstellungen 51
Moves 24

N

Neuigkeiten 12, 13, 14
Normaler Vergleich 72

O

Optionen 46

P

Patch Editor 83
Patch Texte 26
Patches 24, 55
Persönliche Einstellungen 53
Preisliste 109
Problembehebung 99
Punktlisten 26

R

Registration 103
Registrierung 106
Registrierungseditor 93

S

Savegame Patcher Dateien 25
Schriftart 49
Secrets 26
Sicherheitskopie anlegen 46
Spielehilfen Einstellungen 48
Spieletyp Farben 49
Spielstand Editor 62
Spielstand Editor Editor 87
Spielstand Editoren 26
Spielstand Patches 25
Spielstände 26
Statistik 43
Strategy Guides 27
Support 101
Support Wizard 95
Symmetrie Vergleich 73

T

Tastaturlayout Schablonen 27
Tastatursteuerung 37
Tests 26
Text Betrachter 94
Text Editor 81
Text Einstellungen 50
Textbasierte Spielehilfen 57
Theme Packs 27
Tips 27
Tools 27
Trainer 27
Trainer Patches 26
Tweak Text 27
Tweak Tools 28

U

UGE Dateien 28
UHS Lösungen 28
Updates 28, 59

V

Vergleichen 72
Verschiedenes 28
verschlüsseln 74
Vorabtestberichte 28

W

WWW Links 28

X

XPloder Codes 28